La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo
Edición Española

Computer Gaming World

Nº 36 ▪ NOVIEMBRE ▪ 1998
650 ptas.

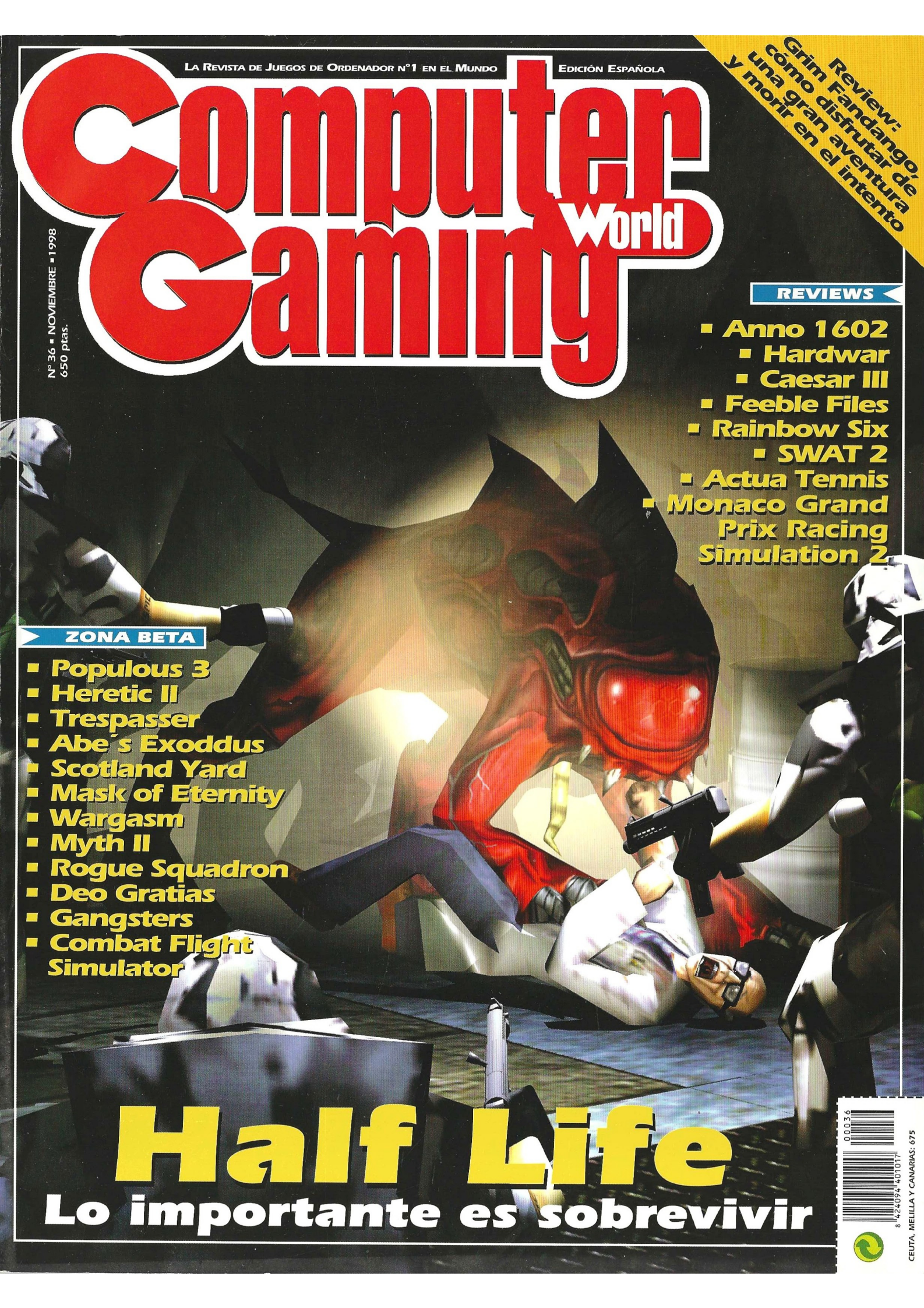
Review: Grim Fandango, cómo disfrutar de una gran aventura y morir en el intento

REVIEWS

- Anno 1602
- Hardwar
- Caesar III
- Feeble Files
- Rainbow Six
- SWAT 2
- Actua Tennis
- Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

ZONA BETA

- Populous 3
- Heretic II
- Trespasser
- Abe´s Exoddus
- Scotland Yard
- Mask of Eternity
- Wargasm
- Myth II
- Rogue Squadron
- Deo Gratias
- Gangsters
- Combat Flight Simulator

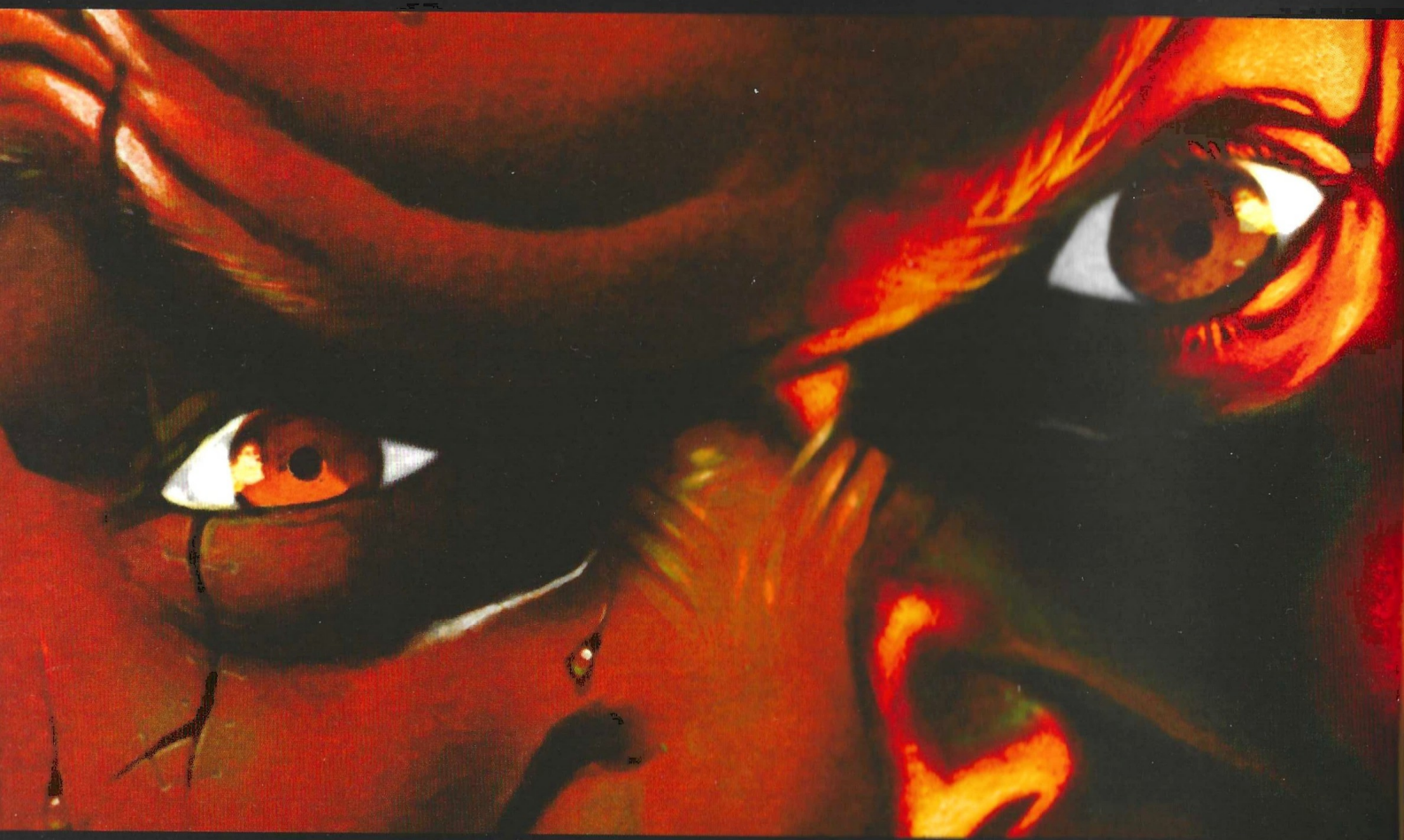


Half Life

Lo importante es sobrevivir

8 424094 401017 00036
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

CARA A CARA CON MAX



EN

NOVIEMBRE

CARMAGEDDON II™

CARPOCALYPSE NOW™

SCi

STAINLESS SOFTWARE LTD

INFOGRAMES ESPAÑA

© 1998 SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Sofware © 1998 Stainless Sofware. Licenciado en exclusiva a SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. Todos los derechos reservados. SCI es una marca registrada de SCI (Sale Curve Interactive) Ltd. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. es una subsidiaria de SCI Entertainment Group PLC. E&OE.
WWW.SCI.CO.UK.

PC CD ROM

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 417 30 95

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

editorial

Paso a paso

Aunque incluso a nosotros mismos nos parezca mentira, hace ya tres años que Computer Gaming World inició su andadura. En aquel momento, y en este mismo espacio, comparaba –metafóricamente– el lanzamiento de nuestro primer número con un parto; doce meses después, cuando cumplimos dos años, debí decir que nuestra "amada criatura" dejaba ya de gatear y daba sus primeros pasos, y ahora, en nuestro tercer cumpleaños supongo que lo más adecuado sería anunciar que nuestro retoño ha dejado ya de balbucear y habla por fin correctamente.

De ahí a la madurez sólo queda un paso, un pequeño camino que os invitamos a recorrer con nosotros; tal vez muchos piensen que Computer Gaming World es ya una revista consolidada: puede ser –tal vez de hecho lo sea–, pero nosotros preferimos pensar que todavía nos quedan muchas cosas por hacer. Seguramente sea la mejor forma de continuar viendo la meta muy lejos y no disminuir así el ritmo de nuestra marcha.

Repasando aquel primer número del que antes hablaba, que tantos sudores nos ocasionó en su momento, es fácil ver que desde entonces los cambios y mejoras que hemos integrado en nuestra publicación son abundantes, tanto en contenido como en diseño, y a decir verdad –y aunque el cariño que toda la redacción de CGW profesamos a aquella primera cita con nuestro lectores es inamovible– tengo que confesar que me gusta mucho más el actual estado de nuestra revista que el de aquel primer ejemplar.

Tenemos no obstante todo 1999 –bonita cifra– por delante para continuar acercando Computer Gaming World a nuestro ideal de revista de juegos de ordenador, y confiamos con ello aproximarnos cada vez más también al vuestro. Cambiar de siglo y de milenio es sin duda un acontecimiento que hará verter ríos de tinta a lo largo de todo lo que nos queda por recorrer antes de llegar al 2000, pero sin duda –más allá de otros retos personales– este hecho nos planteará la obligación de ofrecer a nuestros lectores una revista digna del siglo XXI.

Ansiosos estamos, evidentemente, de llegar pronto a todas estas citas con el futuro y de acometerlas con éxito, como anhelamos también seguir disfrutando en vuestra compañía de las todavía inéditas maravillas y deleites que nos proporcionarán los juegos de ordenador en los tiempos venideros. Gracias por último, una vez más, por vuestro apoyo incondicional. Sin vosotros no seríamos nada.

Jose Emilio Barbero

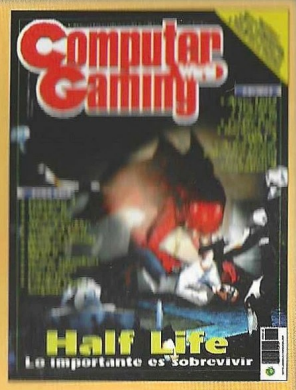
Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

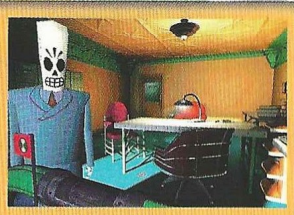
sumario

NUMERO 36 • NOVIEMBRE • 1998



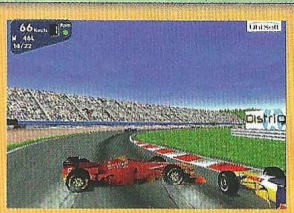
En portada:

Cuando comenzábamos a pensar que el género de los juegos 3D en primera persona estaba abocado a repetirse invariablemente hasta la saciedad, un título ha sido capaz de devolvernos la ilusión perdida. Half-Life, creado por Valve para Sierra, no sólo abruma por su calidad técnica, sino por un desarrollo nunca visto con anterioridad en este tipo de producciones.



Grim Fandango

Anno 1602



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

AVENTURA/ROL

Grim Fandango 48

La muerte os sienta tan bien. En el reino de los muertos las cosas no andan como debieran. La corrupción ha llegado hasta allí, y unos pocos se están enriqueciendo a costa de la mayoría. Ahora, la solución a éste problema está en tus manos.

Nightlong 52

Ambición de perfeccionista. La compañía dedicada a la criogenética, que domina todos los ámbitos de poder mundiales en el año 2.099, está sufriendo una serie de ataques terroristas. Sin comerlo ni beberlo, te verás envuelto en una insospechada trama en poco tiempo. Lo que comenzó como un favor personal ahora pone en peligro tu vida y... ¡No sabes cómo librarte de esa carga!

Feeble Files 54

¿Más vale tarde que nunca? Del autor de la famosa saga Simon, nace este juego que llega con catorce meses de retraso a España. Todo comienza con un alienígena gamberro que tiene un desagradable encuentro con la sonda Voyager en el espacio. Las consecuencias de su torpe comportamiento cambiarán para siempre el hilo de su vida, que ha estado a punto de ser cortado.

ESTRATEGIA

Anno 1602 56

El gran descubrimiento. Es la época de las conquistas. Infinidad de colonos surcan los mares en busca de mejores tierras, oro y riquezas. ¿Tu misión? Crear civilizaciones allí donde no existían, explotar la riqueza donde estaba oculta y defender tus intereses de quienes osen envidiarlos.

Rainbow Six 60

Guerreros de las sombras. Preparados para actuar en cualquier parte del mundo, dispuestos a descender en el silencio de la noche, atacar como el escorpión, y huir sin ser vistos; la vida de las personas que forman un cuerpo de elite, no es muy relajada que digamos. ¿Tu misión? ¡Disponible las 24h del día!

Caesar III 64

...morituri te salutant. Se trata de la tercera parte de la saga de mismo nombre. Y no es que todo parezca igual, sino que en realidad lo es. Pocos, pero que muy pocos cambios a la hora de reeditar esta entrega, que llega más para satisfacer a los fans que para sorprender a quienes no lo son tanto.

Tribal Rage 66

Un buen principio. A pesar de lo que todos habían vaticinado, el holocausto nuclear llegó por fin en el año 2015. Las mutaciones genéticas crean nuevas razas que se agrupan en tribus. Ahora, lo normal es NO ser normal. La supervivencia será la única razón para seguir viviendo y luchando por explotar los escasos recursos de un planeta moribundo.

Police Quest SWAT 2 68

Las dos caras de la moneda. Si nunca has participado en el rescate de rehenes, cosa muy normal por otra parte, te invitamos a comprobar en qué consiste este juego. La emoción está servida, tan bien servida que nunca sabrás si serás capaz de llegar a la misión siguiente con vida...

Riverworld 70

Explorando nuevos territorios. ¿Serías capaz de enfrentarte a personajes históricos reales en un mundo al cual no sabes por dónde llegaste? Se trata de una tierra de locos cuya única característica es un río que parece no tener principio ni fin. Si quieres saber más, sumérgete en el artículo que se desarrolla más adelante.

People's General 72

El gigante amarillo se despierta. Esta vez los aliados se enfrentan a fuerzas que realmente desconocen. Oscuras alianzas que sostienen un ejército fuerte y numeroso, respaldado por una incontestable verdad que aterroriza: un gran poder nuclear en la retaguardia.

ACCION

HalfLife 74

El juego definitivo. Una nueva concepción de juego 3D en primera persona que ha sorprendido a propios y extraños en un ámbito del ocio informático en donde parecía que ya estaba todo dicho. Grandes aportaciones con único inconveniente: todo está en inglés y sin subtítulos. ¡Habrá que aprender!

Hardwar 80

Juego Libre. Una compleja representación del mundo superindustrializado en el que se desarrolla toda la acción del juego, que choca frente a la sencilla filosofía de juego, que ayudando al jugador de forma pasiva, consigue hacer ameno un producto: asunto difícil hoy en día.

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Montezuma´s Return 82

...pura coincidencia. A veces la vuelta de un juego a la palestra del panorama actual significa poca cosa comparándolo con sus predecesores. Nada más lejos de la realidad en Montezuma's. Un juego que nos ha sorprendido de forma más que grata y que seguirá escondiendo en sus entrañas tesoros inimaginables.

MegamanX4 84

La locura universal. Es el último hijo de la saga. Su filosofía de plataformas con un desarrollo más o menos lineal sigue siendo su baza más fuerte. Y es que hay cosas que aunque no cambien con el tiempo, tampoco importa demasiado. Se le ve un poco más maduro, pero eso es todo en Megaman.

M.I.A. 86

La misión del olvido. Con una insistencia que resulta casi molesta, de nuevo se nos ofrece un título referente a la sempiterna espina clavada de ciertos gobiernos de la guerra del Vietnam. Lástima que tan buen juego se desperdicie de esa forma....

Klingon Honor Guard 88

Menos por más. Ningún mundo se libra de la lacra de la muerte y la miseria. Menos aquellas tierras natales de quienes aman la violencia por encima de todas las cosas. Un asesinato será la excusa... esta vez en el mundo de los Klingon, para dar pié a la batalla por el honor.

Incoming 90

¡Paro cardíaco! Podríamos estar durante varias páginas enumerando las excelencias de este juego de acción. No obstante hemos conseguido resumirlas en un corto espacio. La verdad es que se trata de lo mejorcito del mes, sin ofender a los demás presentes.

Street Fighter Alpha 2 92

¿Qué hay de nuevo, viejo? Y es que ya no sabemos cómo decirlo. Se trata de la más persistente existencia con la que jamás nadie se haya enfrentado. No evoluciona, no cambia, siempre es lo mismo... pero se sigue editando

DEPORTES

Actua Tennis 94

Entrénate para Wimbledon. No será por falta de ejemplos españoles por lo que dejes de practicar este deporte elitista que, gracias al ordenador, se está convirtiendo en deporte de masas. No hay excusa, y lo mejor de todo es que puedes llegar a ser proclamado número uno del tenis mundial.

SIMULACION

Total Air War 96

Rompedor. De nuevo ataca el F-22, pero esta vez no es una excusa para colar lo que podría ser una simple actualización, como un juego nuevo. Las mejoras son evidentes y el manejo del aparato puede llevarte desde la nada hasta la mismísima cúspide de la pirámide de poder. Sólo depende de tí.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 100

El arte de la doma... La simulación deportiva de los coches de formula 1 llevada hasta límites insospechados que abarcan desde los albores del nacimiento de este tipo de competiciones hasta la temporada más reciente. Clásicos y modernos unidos ahora por un denominador común: sobre todo la velocidad.

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 102

La fiebre. Otro juego de carreras de coches para la Formula 1. Aunque pueda parecer a simple vista que las dos versiones que se analizan en este número son idénticas, lo cierto es que no es así. Quizá esta vez la menor complejidad vaya en beneficio de quienes se encuentran iniciándose en la materia.

secciones

10 **Interfaz**

Aunque no lo quieran reconocer quienes los usas, al fin y al cabo no es más que hacer aquello para lo que, precisamente no se han creado los juegos. Pero es que a veces todo es tan difícil, tan complejo que... una miradita de reojo nunca viene mal. No obstante, no te acostumbres y usa la menos cantidad de pistas posibles: disfrutarás más.

13 **Zona Alfa**

Aunque con ciertas inseguridades, aquí os ofrecemos la posibilidad de asomaros por una discreta ventana hacia el mundo del desarrollo de juegos para PC. Aún no se sabe nada con certeza excepto la innegable verdad: el proyecto ha comenzado y muchas cosas malas tendrán que ocurrir para que no se lleve a efecto.

17 **Zona Beta**

Esta vez se trata de una suculenta tajada que hemos rescatado del olvido. Muchas son las novedades que se prevén para los próximos meses, y de todas ellas, las que aparecen en esta sección, ya están casi en fase de pre-venta. Es inevitable: dentro de poco las estanterías de las tiendas estarán atiborradas de estos títulos. Y... no sabremos cuál comprar.

112 **Contenido del CD**

Este mes te regalamos Torin's Passage. El Mal ha hecho mella en la Primera familia del país. Con sus padres muertos y rescatado de un final seguro en el último momento por su doncella, el niño heredero llevará una apacible vida en la granja de sus padres adoptivos, hasta que un día... Para seguir, consultar la página 112.

114 **Top CGW**

De sutiles alternancias, el indicador de vuestras preferencias aparece puntual a su cita con vosotros. Es obra vuestra. Sólo se nutre de las informaciones que le mandáis, pero necesita cada vez más alimento. ¡Votad! Por otra parte, cantidad de premios os esperan tan sólo por contar vuestra opinión.

Este mes te regalamos TORIN´S PASSAGE
Encontrarás las instrucciones del juego en la página 112.

101 Airborne en Normandía

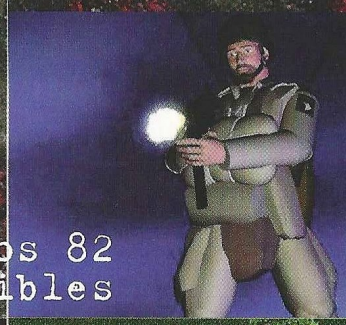
101 Airborne: unidad aerotransportada de élite del ejercito norteamericano. Su participación en el desembarco de Normandía fue decisiva para el éxito de la operación militar que marcó el final de la II Guerra Mundial.

Unas horas antes
la 101 prepara el desembarco de Normandía

DÍA-D

Más de 300 misiones
en 9 campañas

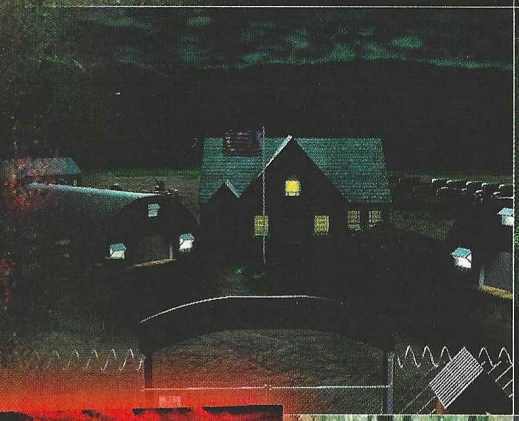
Escoge a tus hombres entre los 82
personajes disponibles

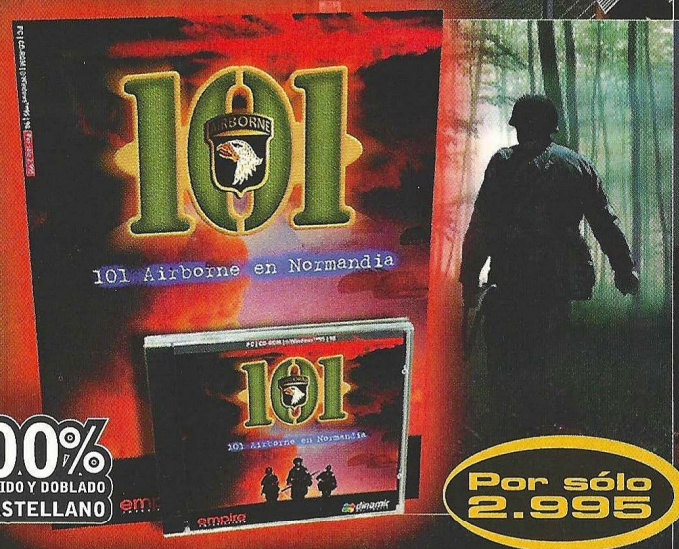


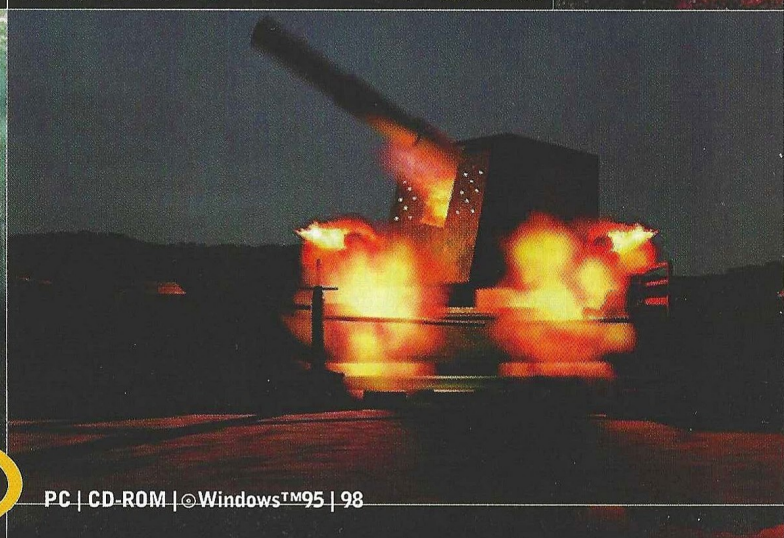
combina la facilidad de los juegos de estrategia en tiempo real con la variedad de detalles de la estrategia por turnos

Topografía exacta de Normandía

Multijugador vía módem,
LAN, o Internet







100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Por sólo 2.995

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98

MUY PRONTO A LA VENTA
EN QUIOSCOS GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

empire INTERACTIVE

dinamic MULTIMEDIA

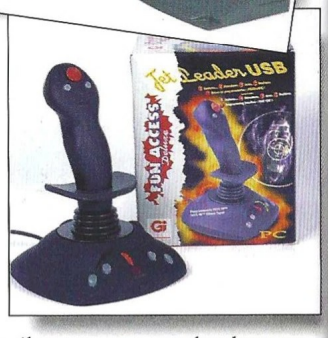
www.dinamic.com 902 480 482

El fenómeno continúa

Mientras todo el mundo aguarda con impaciencia el lanzamiento de Tomb Raider 3, Eidos ya ha desvelado la ingente cantidad de productos que se han creado utilizando la imagen de Lara Croft, y que serán distribuidos en España por Prein y Marks & Spencer. Camisetas para hombre y mujer, polos, sudaderas, cazadoras, guardapolvos, gorras, gorros, maletines, toallas de baño, carteras, portacd's, relojes, llaveros, figuras, alfombrillas de ratón, calendarios... La lista podría seguir. El fenómeno es imparable.

Solidaridad interactiva

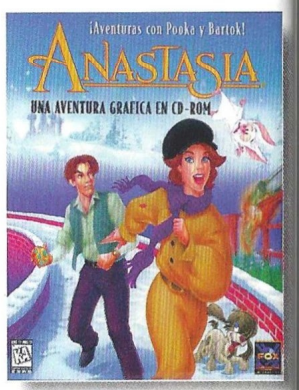
La empresa de distribución GTI ha promovido una iniciativa solidaria en colaboración con numerosas compañías como IBM, Lotus, Corel, SP Editores, Symantec, Computer Associates, Zeta Multimedia, IMSI, Planeta, Adobe, Borland, Panda Software, Eicon y muchas otras. El 0,7% del importe de compra generado por todos los productos de estas empresas que GTI venda a sus clientes entre el 1 de noviembre y el 31 de diciembre de este mismo año, se destinará a la construcción de 20 pozos de agua en Chereponi, Ghana, un proyecto gestionado por Ayuda en Acción. Además, los clientes de GTI que así lo deseen podrán solicitar un recargo del 0,7% en su facturación destinado al mismo fin. La editorial América Ibérica apoya esta iniciativa a través de todos sus medios de comunicación, entre los que nos contamos nosotros, como vehículo de información a los usuarios. Así que ya sabes, si necesitas adquirir cualquier tipo de aplicación informática editado por las entidades colaboradoras en esta iniciativa, asegúrate de que procede de GTI. A ti no te costará nada.



Más sensaciones

Guillemot, ya instalada en España de forma independiente a Ubi Soft, lanza este mes al mercado el Race Leader Force Feedback, un volante con tecnología Force Feedback que representa a la perfección la política de calidad y vanguardia a precios competitivos que quiere seguir la compañía. A diferencia de otros volantes de similar tecnología, en el Race Leader el motor –situado en eje del volante– hacer vibrar y moverse el volante gracias a un sistema de engranajes de 75 dientes y una cinta activada que accionan el eje, y por transmisión el mango del volante. El resultado son 10 efectos diferentes y 20 funciones programables que pueden simular la conducción sobre gravilla, hielo, barro, arena, etc. Los acelerones y frenazos violentos, golpes, derrapes, golpes... Todos estos efectos sentidos en las manos por 27.990 pesetas.

Y siguiendo con productos de vanguardia aparece también ahora el Jet Leader USB, que aprovecha la tecnología USB, consistente en un conector 20 veces más rápido que los habituales puertos serie y que no provoca embotellamientos como los puertos paralelo convencionales. Sólo funciona con Windows 98. La fisonomía del joystick es simétrica, de forma que lo puedan manejar diestros y zurdos sin problemas, el material es antideslizante y se adhiere a cualquier superficie mediante ventosas. Tiene 8 botones y su precio es de 9.990 pesetas.



La aventura del cine

Basado en la película del mismo nombre, el CD-ROM interactivo de Anastasia es una aventura gráfica con puzzles, canciones y una soberbia presentación visual que hará las delicias de toda la familia. Subtitulada como Aventuras con Pooka y Bartok, esta aventura tendrá como protagonistas a Anastasia a su fiel perro, quienes tendrán que viajar desde San Petersbrugo a París para demostrar la verdadera identidad de la joven. Anastasia tendrá que encontrar a la Emperatriz Marie, su abuela, antes de que el malvado Rasputín consiga salirse con la suya. Este título es el primero que Fox Interactive lanza de forma coincidente con la aparición de la película en vídeo, hecho que volverá a producirse con Titanic el mes que viene.

El colmo de la comodidad

El casco UR GEAR permite controlar los juegos con simples movimientos de cabeza y unos botones, siempre que se cuente con el apoyo de un joystick o un volante. Este accesorio permite al jugador obtener nuevas vistas tal y como lo haría en la

realidad (moviendo la cabeza), y proporciona sonido envolvente mediante los auriculares. También permite programar hasta 20 órdenes por voz para asignarlos a comandos de juegos, y un mando para funciones auxiliares. Un completo equipo que proporciona una nueva experiencia al jugar. Si se combina con dispositivos como el Sidewinder Force Feedback Pro, el Race Leader Force Feedback o el Sidewinder Freestyle, el resultado es devastador. Su precio es de 17.155 pesetas+IVA. Para más información puedes llamar al teléfono 902 366 663 y preguntar por el código de producto 732, con lo que dirán la tienda más cercana donde puedes comprarlo.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Duke Nukem Forever	
GT Interactive	01/99
Fleet Command	
Jane's	02/99
Force Commander	
LucasArts	11/99
Gabriel Knight 3	
Sierra	02/99
Messiah	
Shiny	02/99
North vs south	
Interactive Magic	01/99
Resident Evil 2	
Capcom	03/99
Team Fortress 2	
Sierra	02/99
Tunguska	
Project 2	02/99
Wizardry 8	
Sir Tech	04/99

Teletipo

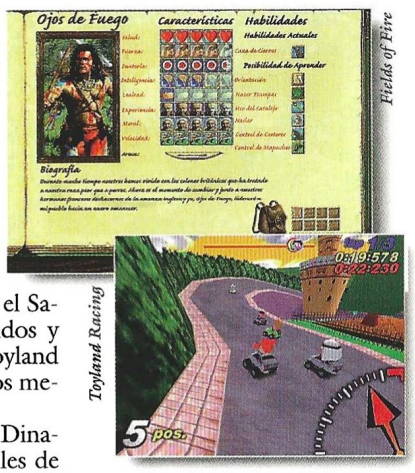
Force Commander se ha retrasado un año porque LucasArts quiere incorporar a él numerosos elementos de la nueva trilogía de películas, así que han vuelto a empezar prácticamente desde cero.

Dinamic Multimedia distribuirá los productos de Microids en España, entre los que se cuentan Rage of Mages, Corsairs y Get Medieval.

Erbe ha firmado con la compañía inglesa Psygnosis un contrato de distribución para comercializar a partir de ahora los productos de esta veterana desarrolladora en España.

Bienvenidos de nuevo

Los señores de Revistronic volverán este año de la mano de Dinamic Mutimedia con Toyland Racing, un juego de carreras de coches en circuitos como el Paseo de la Castellana de Madrid, la Avda. Diagonal de Barcelona y el Parque María Luisa de Sevilla, así como otros en la Antártida y el Sahara. Con personajes divertidos y montones de secretos, Toyland Racing estará en la línea de los mejores arcades de carreras.



En otro orden de cosas, Dinamic ultima también los detalles de PC Fútbol 7. Entre las novedades incorporadas está el Simulador Mundial, con equipos de los cinco contienntes, el Euro PC Fútbol (con las ligas española, italiana, francesa, inglesa y alemana), el sistema NGI de Negociación y Gestión Interactiva, control de los equipos filiales, pretemporada, comentarios de 3 personas, un nuevo sistema de tácticas y el Proquinielas 3. Por otro lado, Dinamic ha empezado a trabajar ya en el doblaje de Fields of Fire.

El regalo perfecto

Sierra saca una serie de nuevas compilaciones de juegos entre las que destaca el Pack Compilación, al precio de 7.450 pesetas. Los títulos incluidos en la caja son: Lighthouse, Outpost 2, Nascar Racing II, Pinball 3: The Lost Continent, Golf, Print Artist 4.0 y Caesar. Las otras compilaciones son: 3D Ultra Deluxe (3D Ultra Pinball y 3D Minigolf, por 3.995), Sierra Sport Collection (Baseball 98, Football Americano 98, Golf y Trophy Rivers, por 3.995), Racing Power (Nascar Racing II, Indycar Racing II y Gripped Off Road Championship por 5.995), y por último el Pack Fantástico (Phantasmagoria y Gabriel Knight: The Beast Within, por 4975). Sin duda, estas compilaciones arrasarán por Navidad, ya que todas contienen muy buenos juegos y a un precio más que razonable.

Hola amigos. Me encuentro en Ace Ventura, en la sala de control de Gordópoulos y no puedo resolver el puzzle. ¿Podríais aclarármelo? Gracias.

Raquel Blanco (Alabama)León

Cada línea debe coincidir en color con los semicírculos que toca. Toma lápiz y papel y haz un dibujo siguiendo estas instrucciones comenzando por abajo con estos valores:

círculo = C, semicírculo = SC,
dos semicírculos que forman
un círculo = CSC.
Para los puntos cardinales,
una flecha orientada
hacia el norte = N,
una flecha inclinada
hacia el noreste = EN.
Así sucesivamente.
Solución: conexión externa = C.N.CSC.NO.CSC.NE.SC.SE.CSC.SE.SC.NE.CSC.N.CSC.NE.CSC.NO.CSC.NO.SC.SO.CSC.SO.SC.NO.SC.SO.SC.NO.CSC.NO.CSC.N.CSC.NE.SC.SE.CSC.SE.SC.NE.CSC.NE.CSC.N.CSC.NE.C. = salida de datos.

Hola, estoy buscando desde hace tiempo un juego llamado Settlers II y me resulta imposible encontrarlo. ¿Podríais decirme algo al respecto?

***Antonio Caballero.** Barcelona*

El juego que buscas tiene algún tiempo. El problema es que se encuentra descatalogado y por eso ya no está a la venta. En su momento fue distribuido por Electronic Arts. Aquí tienes su teléfono: 91 304 70 91. Por si quieres esperar, el lanzamiento de The Settlers III está muy próximo.

Estoy con Simon the Sorcerer II y necesito saber cómo deshacerme del último mago, el constipado. Además, siempre me pinchan los globos cuando llego a la torre. ¿Qué debo hacer? Muchas gracias.

***Alexandra Azon.** Girona*

Para el mago: como es sordo, deberás echarle parte del batido repelente de Muc en la trompetilla, pero antes debe recoger el manual de encantamientos que alguien ha dejado cerca. Para que los demonios no te pinchen los globos, sube por las escaleras e intenta acceder a la sala del tesoro e inmoviliza a los demonios que te impiden el paso vertiendo el batido en el suelo.

Estimados amigos, estoy atascado entre los cables del cuadro eléctrico del submarino, en Prisoner of Ice y necesito ayuda para salir de ahí. ¿Cómo resuelvo el puzzle?

***Gerard Espert.** Barcelona*

Encontrarás una consulta idéntica a la tuya, y contestada, en el número 18 de Computer Gaming World, en su sección Interfaz.

Me llamo Víctor y quisiera que me resolvierais una duda: tengo un Pentium 133, 32 Mb de RAM, tarjeta gráfica S3 Virge DX/GX de 4Mb, HD de 3'2 y 1'2 GB... ¿Funcionaría bien "Croc: Legend of the Gobbos"?

***Víctor Martín.** Córdoba*

Las características que apuntas son superiores a las mínimas recomendadas por el fabricante, por lo tanto el juego debería correr sin dificultad en tu equipo.

Hola. En el juego Riven, no sé qué hacer con los mandos del submarino. ¿Podríais explicármelo, por favor?

***Andrés Llopis.** Alicante*

La palanca que va de derecha a izquierda, sirve para elegir el camino a seguir. La más grande, de atrás hacia delante, sirve para controlar el avance y la del centro para darle la vuelta. Ahora, da la vuelta, avanza una vez y ve a la derecha.

Por favor, necesito saber cómo construir el electroimán en el juego Lost in Time. Tengo el alambre del retrato, el vinagre, la batería y el pomo.

***Gonzalo Domínguez.** San Fernando (Cádiz)*

Dado por hecho que has tirado el dardo contra la cerradura de la puerta, une el pomo al cable que sostenía el cuadro, ve al faro y encontrarás una botella. Llena la batería con el vinagre y colócale la bobina. Como no puedes mover el tonel, quita el tapón con ayuda del dardo y vacíalo. Guarda el tonel y vuelve a la entrada de la casa. Pon el electroimán en la rendija inferior de la puerta y conseguirás la llave.

Estimados amigos: me encuentro frente a la puerta que tiene una cara de payaso en el juego Toonstruck y no tengo ni idea de cómo puedo abrirla. ¿Me ayudaréis?

***Fernando Romeo.** Cuenca*

Se trata de un juego parecido al Don Simón: para que la puerta con la cabeza de payaso se abra, deberás repetir los movimientos que haga el payaso. Cuando Pancho Villa se quite la nariz, duérmelo con cloroformo.

Soy un lector vuestro, atascado en The Neverhood Chronicles. No sé qué colores poner en la sala de la botella rota, donde ves los diamantes que alteran su color al cambiarlos de posición.

***Joaquín Franco.** Molina de Segura (Murcia)*

Apaga la luz y usa los botones blancos para hacer cambiar el color de los diamantes y el rojo para activar la máquina. Cada letra de la palabra BOBBY es un color. B = azul, O = naranja, Y = amarillo.

Me encuentro en la Tierra de las Sombras en el juego Fable y quisiera saber cómo salir porque unos esqueletos me lo impiden diciendo que es la hora del bocadillo.

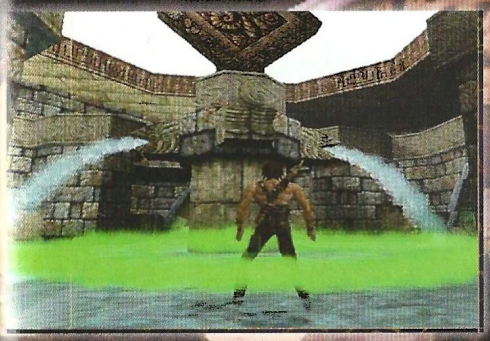
***Antonio Giner.** Correo Electrónico*

Debes hablar con los esqueletos hasta que uno te dé su tarjeta de identificación porque luego deberás mostrarla para que te dejen cruzar el río, tirarle una taza de lava al demonio del río tras hablar con él, recoger el rubí y escapar por el nicho vacío hacia el ascensor.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección: Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

HERETIC II

NO ES UN JUEGO...



El engine de Quake II

Un mundo subterráneo

...ES UN NUEVO CULTO

Armas, magia, movimientos increibles...

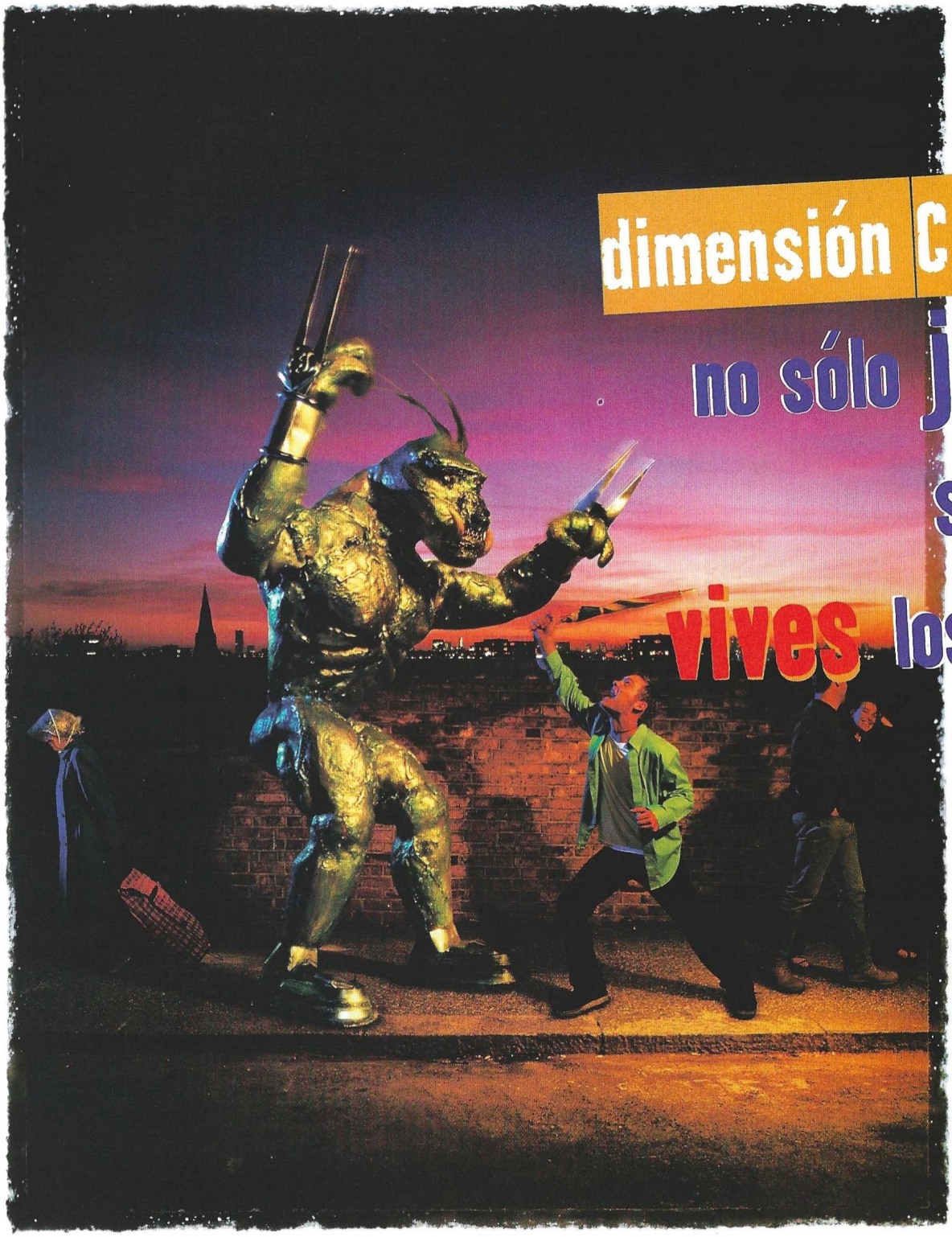
ACTIVISION®

RAVEN

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

Copyright: "Heretic II ® 1998 Raven Software Corporation. Heretic II es una marca registrada y Heretic II es una marca registrada de Raven Software Corporation. Desarrollado por Raven Software Corporation. Publicado y distribuido por Activision Inc. Quake es una marca registrada y Quake y Quake II es una marca deld Software, Inc. Todos los derechos reservados. Todas las otras marcas y nombres comerciales forman parte de sus respectivos propietarios.



en la dimensión Creative, no sólo juegas sino que vives los juegos

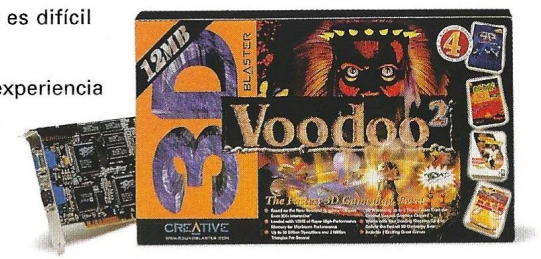
3D Blaster Voodoo2™

- 3Dfx Voodoo2 para la máxima velocidad en el juego
- 180 millones de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más alto que la tarjeta gráfica Voodoo inicial
- Incluye una serie de juegos impresionantes

Imagina un lugar donde los juegos son tan parecidos a la vida misma, que es difícil diferenciar la fantasía de la realidad.

Imagina un lugar donde la última tecnología en gráficos 3D proporciona una experiencia visual tan rica y absorbente que quedas impresionado transcurrido un tiempo después de haber finalizado el juego.

Detén tu imaginación. Entra en la dimensión Creative cuando veas el nombre Creative. Tu PC ya no será el mismo otra vez.



Tarjetas de Sonido **Tarjetas Gráficas** **Altavoces** **PC-DVD** **Vídeo**

CREATIVE

La otra dimensión para tu PC

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Creative Technology Ltd. Todas las marcas y nombres de productos mencionados son marcas comerciales registradas o marcas registradas de sus respectivos propietarios.

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/spain

Mayoristas autorizados: Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000, Ingram Micro.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 38 - 08960 Sant Just Desvern**

Nombre..... Apellidos.....

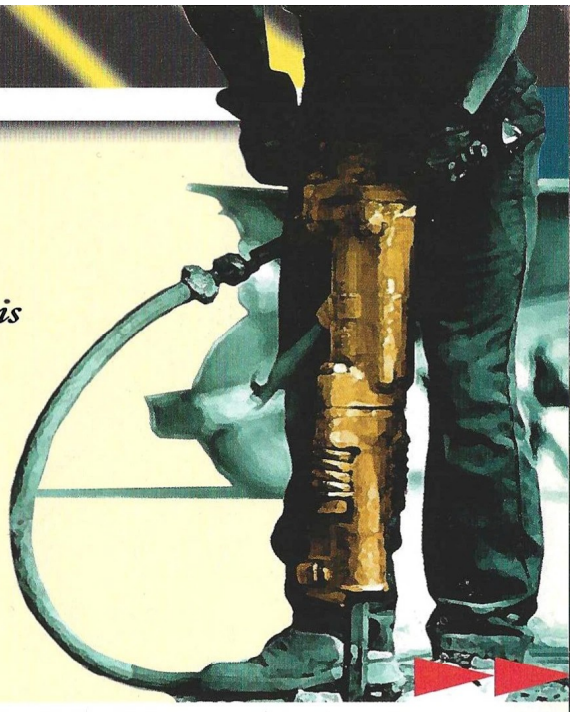
Dirección.....

Código Postal ..... Población .....

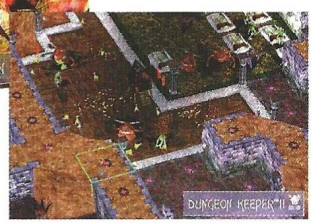
COGAWOVOODOO

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Dungeon Keeper 2

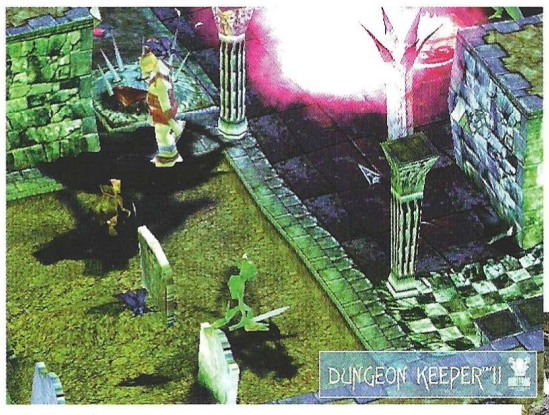


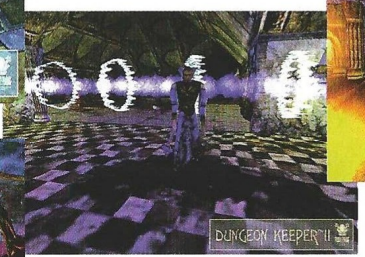
¡Sí, amo!

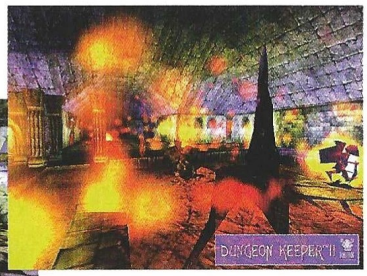
Una voz irritante y sombría no cesaba de gritar: «¡Tus criaturas están siendo atacadas!» ¿Cómo luchar al mismo tiempo contra otros señores de la mazmorra y los héroes del bien? Dungeon Keeper 2 contendrá unas cuantas sugerencias al respecto, además de un renovado aspecto gráfico con efectos y soporte completo para tarjetas 3Dfx, más de 20 animaciones con captura de movimiento y todo un terrorífico espectáculo para deleite del lado más oscuro de los estrategas aficionados a la fantasía.

Nuevas criaturas como el Caballero Negro, formidable luchador y experto en las artes del caos, el Elfo Oscuro, excelente contrapartida del Arquero Elfo, y la Salamandra –entre otras– llevarán el combate a un nuevo nivel, no sólo por la existencia de estos seres y sus especiales habilidades, sino porque se ha remodelado este elemento de juego de forma que resulte mucho menos caótico que antes. La intención es que cada criatura ocupe su propio espacio en el suelo de la mazmorra, y que el factor estrategia durante el combate se vea potenciado a un nivel equiparable al que ofrecen otros juegos.

También habrá nuevos hechizos entre los que merece la pena destacar el Turncoat, que permite distraer a un rival y apuñalar por la espalda a todas sus criaturas, eso sí, con un elevado coste de maná, recurso central de un nuevo sistema mágico que se ha implementado en Dungeon Keeper 2. Evidentemente las novedades estarán en más cosas, como las trampas, puertas y demás elementos de juego. Pronto podrás recuperar ese malvado torturador que llevas dentro.







Fue un gran invento, a su manera, revolucionario. Hubo un disco de misiones. Convertía al jugador en el malo de la película, el objetivo era hacer la vida imposible a los héroes del bien. Era Dungeon Keeper. Pronto habrá una secuela

Dungeon Keeper 2

Editor: Bullfrog
Fecha de lanzamiento: Marzo '99

Silver

Silver será –a priori– todo lo que no fue Final Fantasy VII. En un estilo similar, que combina elementos de la fantasía occidental con el arte gráfico y el diseño orientales, Silver promete muchas horas de juego.

Oro en plata

Lo primero que se podrá comprobar al cargar Silver es que la calidad gráfica es soberbia, tal y como demuestra la introducción de casi 7 minutos, que además sirve también como muestra de la impresionante banda sonora del juego. En ella se explica cómo el Emperador necesita 100 mujeres para sacrificarlas y sellar un pacto con el malvado Apocalypse. Una de ellas es Jennifer, la esposa de David, protagonista del juego. Por supuesto, el joven tendrá que partir en su busca, y antes de eso tendrá que aprender a luchar.

Este elemento de juego será el diferenciador fundamental con Final Fantasy VII: el combate es en tiempo real, hay variedad de movimientos y armas, ocho tipos de magia y multitud de hechizos de tres niveles diferentes. A David se unirán algunos héroes más durante su aventura, aunque el máximo que el jugador podrá controlar será de tres.

Silver contará con más de 270 espectaculares localizaciones y múltiples cámaras para ver la acción, muy en la línea de Final Fantasy VII y Ecstatica 2.

Más de tres años de desarrollo y trabajo gráfico con 3D Studio han dado como fruto un resultado final excelente que en estos momentos está pendiente de dos procesos: depuración y control de calidad, que llevarán todavía algunos meses más.

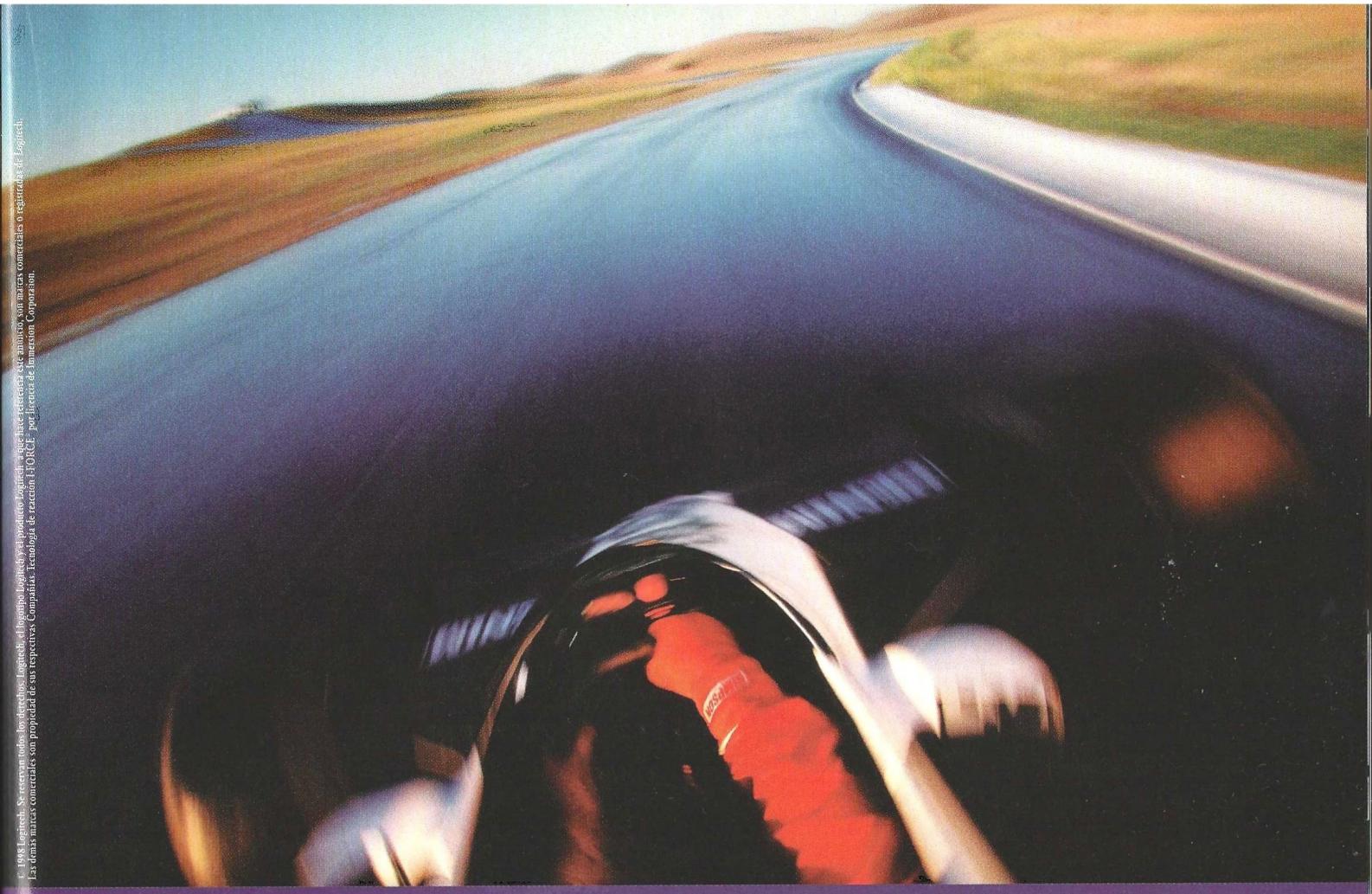
Silver

Editor:
Ocean/Infogrames
Fecha prevista de lanzamiento:
Marzo '99

Los héroes

Estos son todos los héroes del juego, de los cuales se podrá controlar un máximo de tres al mismo tiempo. Cada uno dispone de 4 ataques básicos, movimientos para esquivar y movimientos especiales, así como acceso a los diferentes hechizos, entre los que cabe destacar el de licantropía y el de invisibilidad como los más espectaculares que afectan a los propios personajes. Los tipos de magia incluyen hielo, fuego, agua y electricidad.

© 1998 Logitech. Se reservan todos los derechos. Logitech, el logotipo Logitech y el producto Logitech a que hace referencia este anuncio, son marcas comerciales o registradas de Logitech.
Las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivas Compañías. Tecnología de reacción I-FORCE® por licencia de Immersion Corporation.



Únete a los ases del volante.

WingMan® FORMULA™ FORCE

Para experimentar el realismo más impactante de la emoción de conducir, hazte con un volante de carreras WingMan® Formula™ Force, el volante con Force Feedback más potente para PC. Reacciones rápidas como el rayo. Perfecto agarre en las curvas más escalofriantes. Violentos choques. Gracias a nuestra revolucionaria tecnología I-FORCE® con tensores de alta precisión, sentirás al máximo la fuerza de cada sensación, de cada vibración y de cada giro en todo tu cuerpo. Volante de carreras WingMan Formula Force. Ya no tienes que pagar una fortuna para vivir la experiencia de conducción definitiva.

www.logitech.com

Visítenos en **SIMO** (3-8 Nov)
Pabellón 2, Stand 2011

It's what you touch.™

HAY UN ARTISTA EN TI

Descúbrelo con las herramientas mas sencillas para diseño gráfico

IMAGEN LIMITE

Pentium II

Potencia al límite con precios a tu medida

Software de Deportes

Ya puedes jugar con las grandes estrellas del fútbol y el basket

Shareware

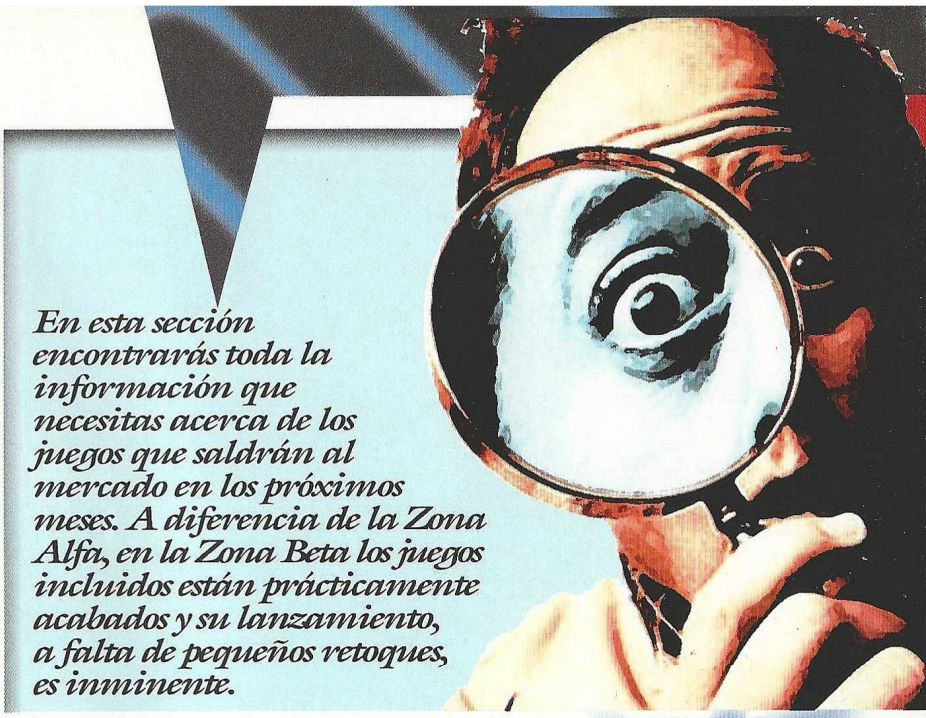
Software para todos los gustos al mejor precio del mercado

FamilyPC

Visita nuestra WEB: http://www.zdnet-es.com

Ya a la venta por sólo 395 pts.

Zona Beta



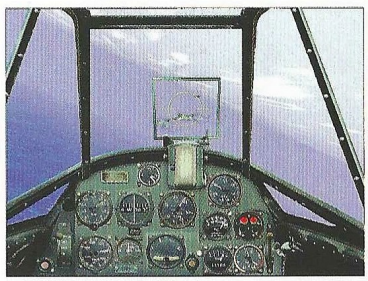
En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Combat Flight Simulator

¡Bienvenido al circo!

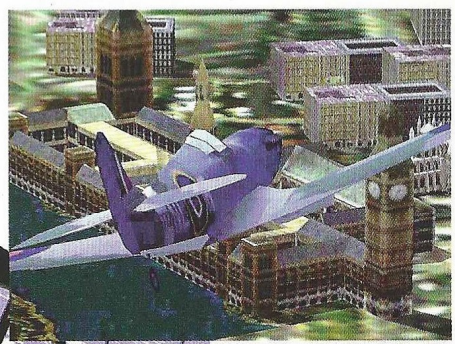
No hay que preocuparse por el aspecto tecnológico de Combat Flight Simulator, ya que a este nivel es tan completo como cualquier otro simulador del momento, con soporte para tarjetas 3Dfx, pero sin embargo la superficie no utiliza imágenes de satélite, como la mayoría de los juegos, sino superficies poligonales con detalles del terreno fotorrealistas mapeados sobre ellas, un truco que engaña perfectamente a la vista.

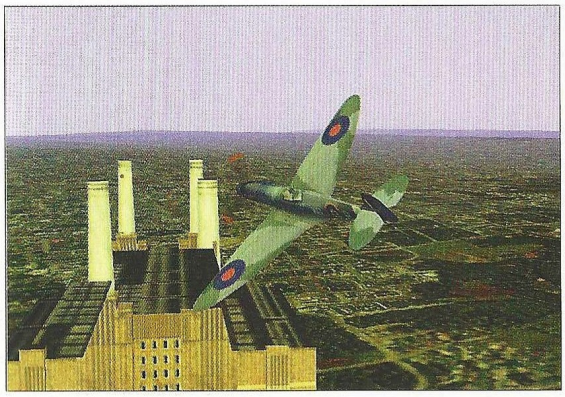
Aviones como el Hurricane Mk I, el Messerschmitt Me 109 E y G, el Focker Wulf Fw 190 A8, y muchos otros, estarán a disposición del jugador para pilotarlos. Gracias a la colaboración de algunos pilotos de la Segunda Guerra Mundial, la experiencia del combate y el modelo de vuelo será bastante realista, con especial atención a detalles como el color del humo para según que pieza del avión haya sufrido daños.



En cuanto a las misiones, aunque son lineales se han introducido unos ligeros toques de intriga aventuresca para dar más vida al asunto, como por ejemplo una en la que en comandante envía al escuadrón a realizar una misión falsa con el único propósito de descubrir a un espía infiltrado entre la tropa. El uso del ya probadísimo engine de Flight Simulator permitirá añadir fácilmente nuevos aeroplanos y misiones, hasta tal punto que en cuestión de minutos se pueden integrar los modelos del Flight Simulator 98 (qué bonito volar con un Cessna sobre Berlín durante un bombardeo).

Los próximos meses se van a convertir en un circo de simuladores de la Segunda Guerra Mundial. Por fortuna para Microsoft, éste será uno de los primeros en salir.





Combat Flight Simulator

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft

Populous: El Principio

Bullfrog lleva años anunciando este título, y su lanzamiento se ha movido tantas veces que ya nadie le hacía caso. Sin embargo, ante la aparición de una versión preliminar, parece que su salida al mercado es inminente

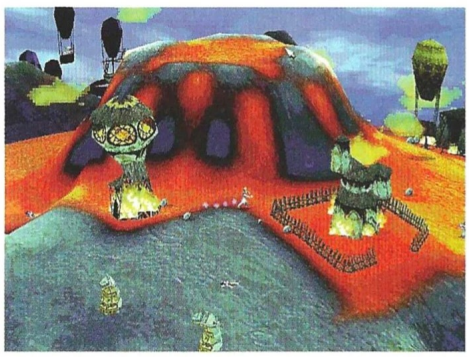
Regreso al pasado

Afortunadamente, aunque el nombre también ha cambiado algunas veces, la idea sigue siendo la misma: la tercera entrega de un juego que hizo historia hace ocho años. Ahora en 3D, con un interfaz sorprendente por su sencillez –muy similar al de Dawn of War– y un renovado diseño que no abandona el concepto original, Populous: El Principio tiene todas las papeletas para convertirse en un tremendo éxito.

El título del juego sitúa los acontecimientos que en él se desarrollan en un tiempo anterior a Populous, es decir, antes de convertirte en un Dios. En esta entrega, el jugador controlará a una shamán y su tribu a lo largo de una serie de mundos 3D. El objetivo es conseguir poderes y la sabiduría de los dioses, para así crecer hacia la divinidad. Otras tribus tienen el mismo fin, así que el conflicto es inevitable. Sólo la supervivencia de la shamán es imprescindible, pues es ella quien viajará de un mundo a otro.

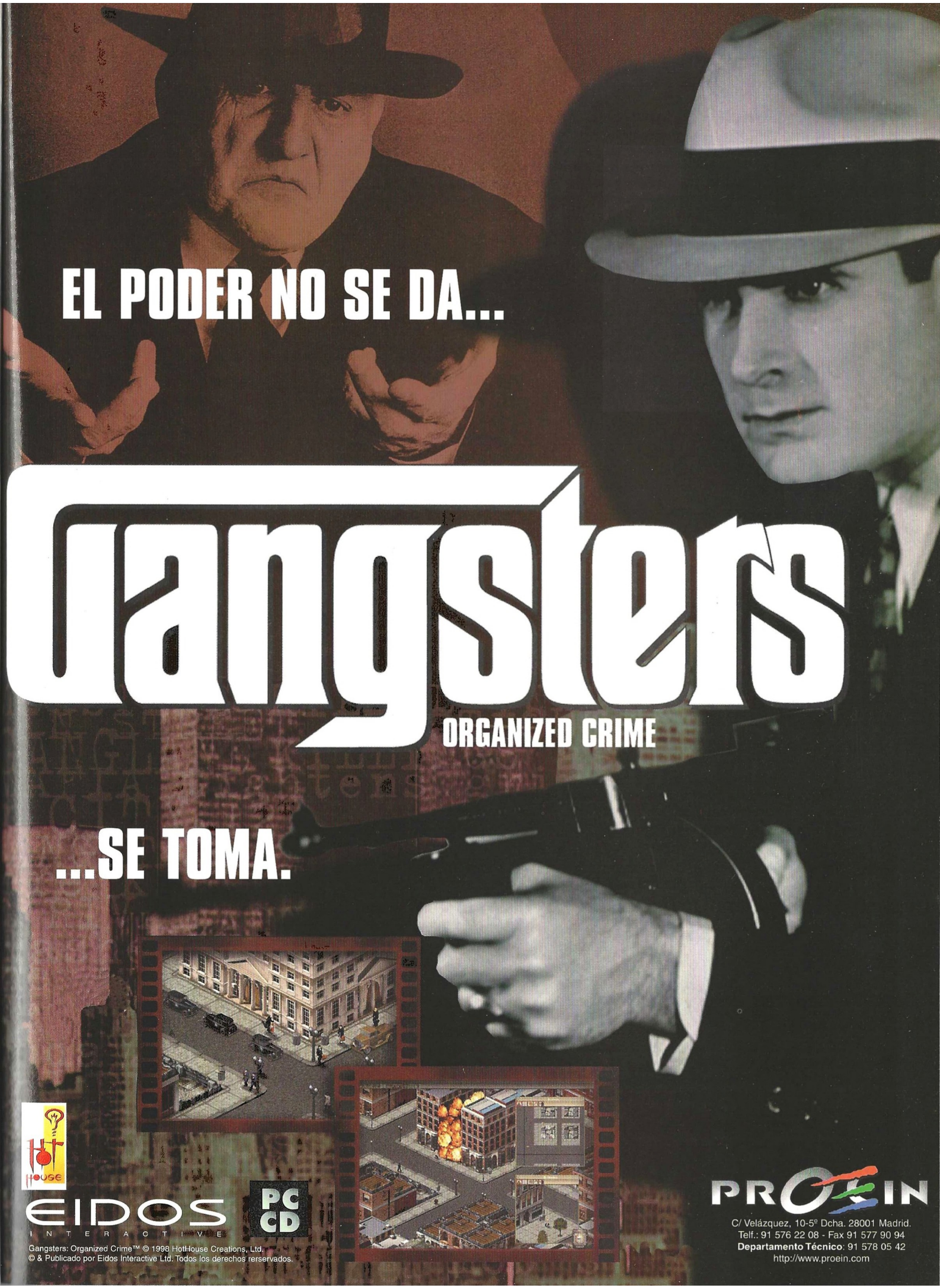
La magia, el poder en un mundo cambiante y preciosista, será el núcleo fundamental del juego. Mientras los guerreros se enfrentan entre sí, la shamán utilizará sus recursos desde lo alto de una colina para derrotar al enemigo, siempre bien protegida para no caer en la batalla. En todo esto radica la evolución más importante desde los dos juegos anteriores, ya que el control de los habitantes de los mundos no era directo, y ahora sí, como en cualquier juego de estrategia en tiempo real.

El sistema de inteligencia artificial se ocupará de que las unidades tengan ciertas pautas de comportamiento autónomo, como por ejemplo construir más casas si no hay suficientes para albergar a toda la población. Esto es un simple avance de lo que será Populous: El Principio; si todo va bien y las fechas se mantienen, el mes que viene tendrás un análisis en profundidad del juego.



Populous: El Principio

Editor: Bullfrog
Distribuidor: Electronic Arts


EL PODER NO SE DA...
Gangsters
ORGANIZED CRIME
...SE TOMA.
Hot House
EIDOS INTERACTIVE
PC CD
PROEIN
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax 91 577 90 94
Departamento Técnico: 91 578 05 42
http://www.proein.com
Gangsters: Organized Crime™ © 1998 HotHouse Creations, Ltd.
© & Publicado por Eidos Interactive Ltd. Todos los derechos rerservados.

Heretic II

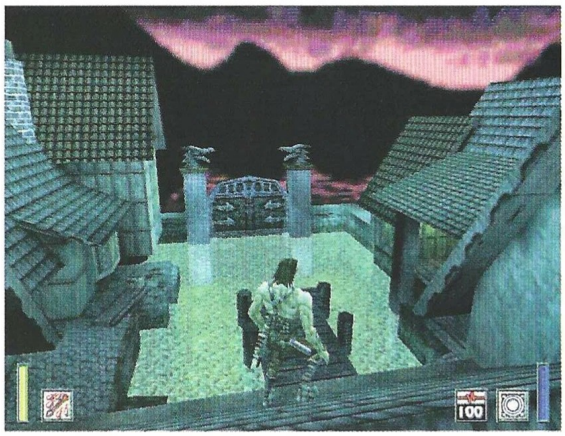
Heretic, Hexen, Hexen II y ahora Heretic II. ¿Cierra el ciclo de la Saga Serpente Riders? Probablemente no, pero desde luego le ha dado un interesante giro propiciado por el arrollador éxito comercial de la serie Tomb Raider.

De hereje a héroe

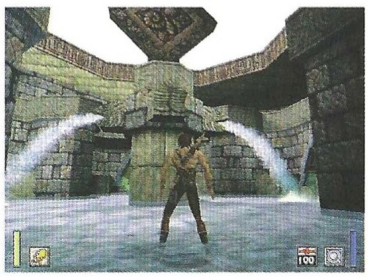
Una de las cosas que demuestra Heretic II es que con el engine de Quake II se puede hacer un juego en tercera persona, lo cual no está nada mal para variar, sobre todo teniendo en cuenta la gran variedad de movimientos casi acrobáticos que Corvus, el protagonista, puede realizar.

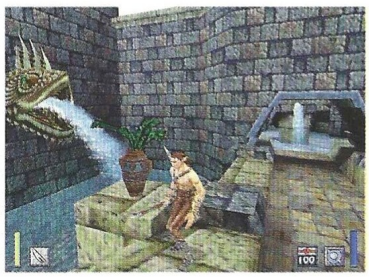
El mundo se encuentra bajo los efectos de una terrible plaga de naturaleza mágica que ha afectado a todos los habitantes del reino, así que Corvus tendrás que solucionar el problema, lo que le obligará a recorrer un continente entero.

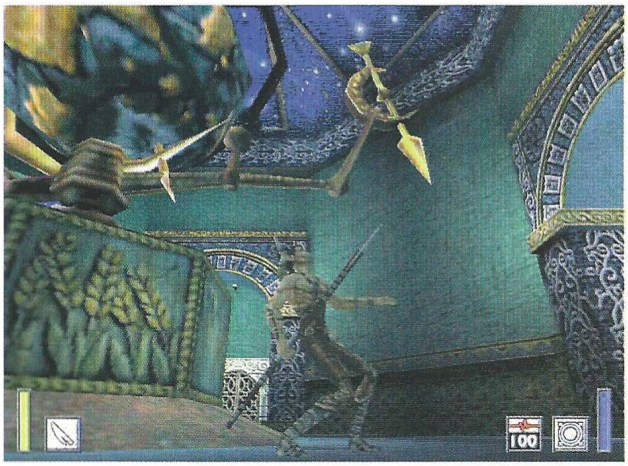
Escenarios de ciudad, pantanos, cañones y mazmorras se aglutinan en Heretic II, donde la acción y la exploración se combinan de una forma bastante particular en medio de una atmósfera sombría y agobiante que recuerda a cualquier ciudad europea del medievo azotada por la peste. Hechizos de ataque y defensa con espectaculares efectos visuales, un arco mágico y un báculo multiusos, serán las herramientas de trabajo de Corvus.

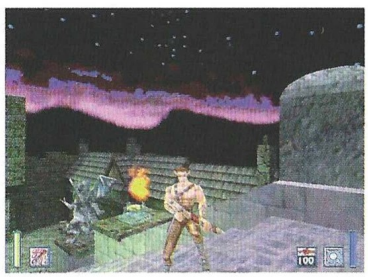


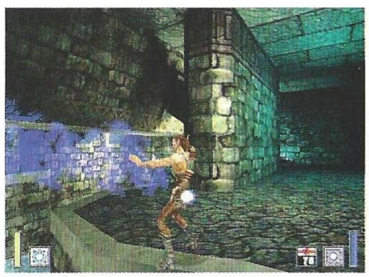
Heretic II será un serio rival para Tomb Raider, ya que aunque no cuente con la voluptuosidad de Lara Croft por ninguna parte, sí que tiene los elementos esenciales para reunir entre sus conquistas a ambos tipos de jugadores, tanto los de Quake como los de Tomb Raider. Si, como parece, no se vuelve a retrasar, entre mediados de noviembre y mediados de diciembre, este título estará en las tiendas.

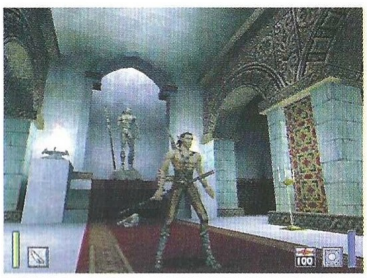


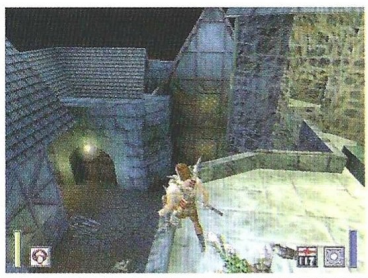


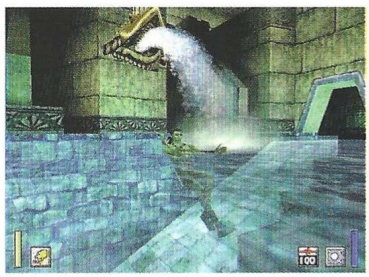










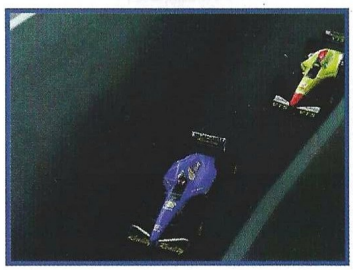


Heretic II

Editor: Raven
Distribuidor: Proein

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Versión en castellano



15 circuitos • Niveles de dificultad personalizables • Múltiples vistas • Editor • Taller para configurar el coche • Simulación realista • Múltiples modos de juego • Opción de dividir en dos la pantalla • Soporta juego en red • Soporta 3Dfx • Control del usuario del nivel de realismo • Controles configurables • Alucinantes gráficos, efectos meteorológicos y niebla.

Reality

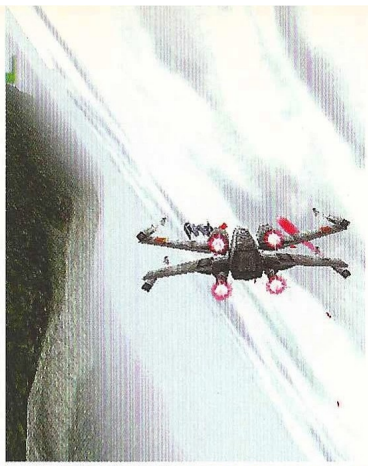
MIDAS

Windows®95
PC CD-ROM

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97



Rogue Squadron

La segunda parte de Shadows of the Empire, el primer juego de acción de LucasArts exclusivo para tarjetas 3Dfx, se ha adelantado a las fechas previstas y estará muy pronto en las tiendas.

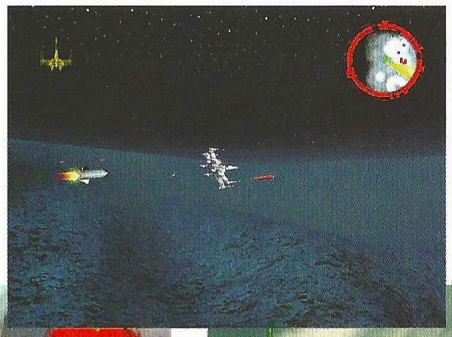
Yo, soy Rebelde...

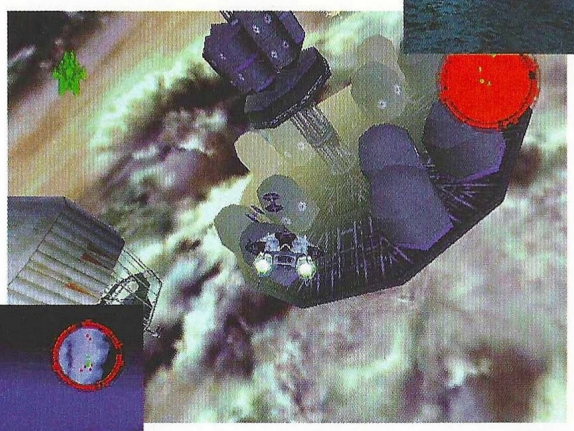
Y si ya en su día Shadows of the Empire resultó espectacular, Rogue Squadron merecerá una admiración aún mayor. No tiene demasiado sentido hablar a estas alturas de la calidad gráfica que ya se supone en un título que exige 3Dfx, a la vista está, pero sí de la amplia oferta que contendrá para los aficionados al universo de Star Wars.

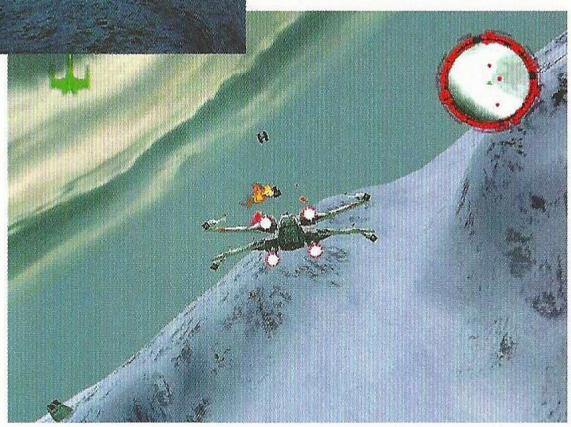
Uno de los elementos más sorprendentes de Shadows of the Empire, el poder pilotar vehículos muy diferentes en los distintos niveles de juego, desaparece en Rogue Squadron para dejar su lugar a múltiples naves Rebeldes entre las que se cuenta el Halcón Milenario. Eso sí, el modelo de vuelo es alucinante y tan variado como las naves y sus correspondientes armas. La suavidad es constante en la animación y la acción no parece tener fin.

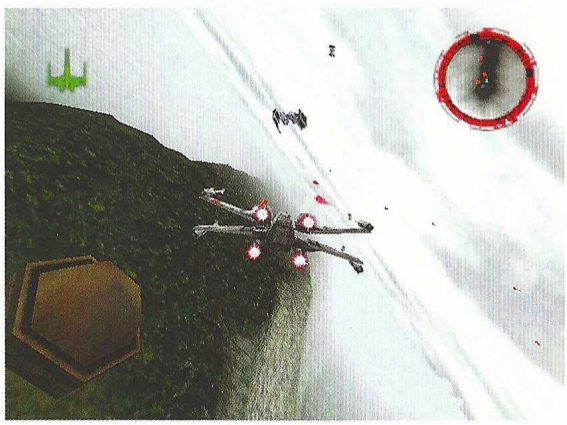
Además, en este juego se podrá ver uno de los despliegues de efectivos del Imperio más impresionantes de cuantos ha hecho nunca LucasArts en ninguno de sus juegos de Star Wars, con increíbles modelos 3D animados con la misma calidad que en las películas en espacios tridimensionales que permiten una completa libertad de movimiento.

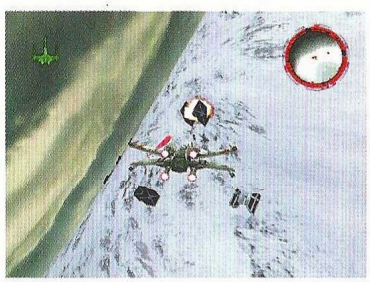
Rogue Squadron está estructurado por misiones, posee tres niveles de dificultad y saldrá totalmente en castellano.

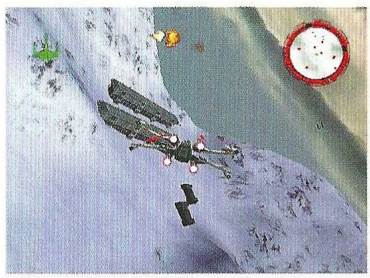










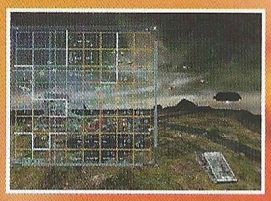


Rogue Squadron

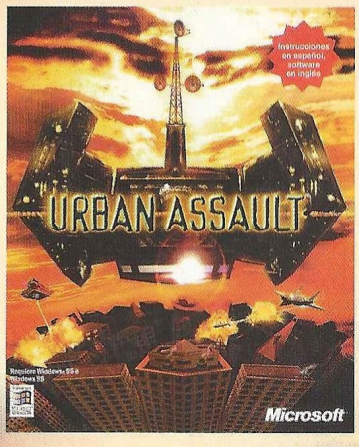
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts

Microsoft Urban Assault

Acción y estrategia en tiempo real.

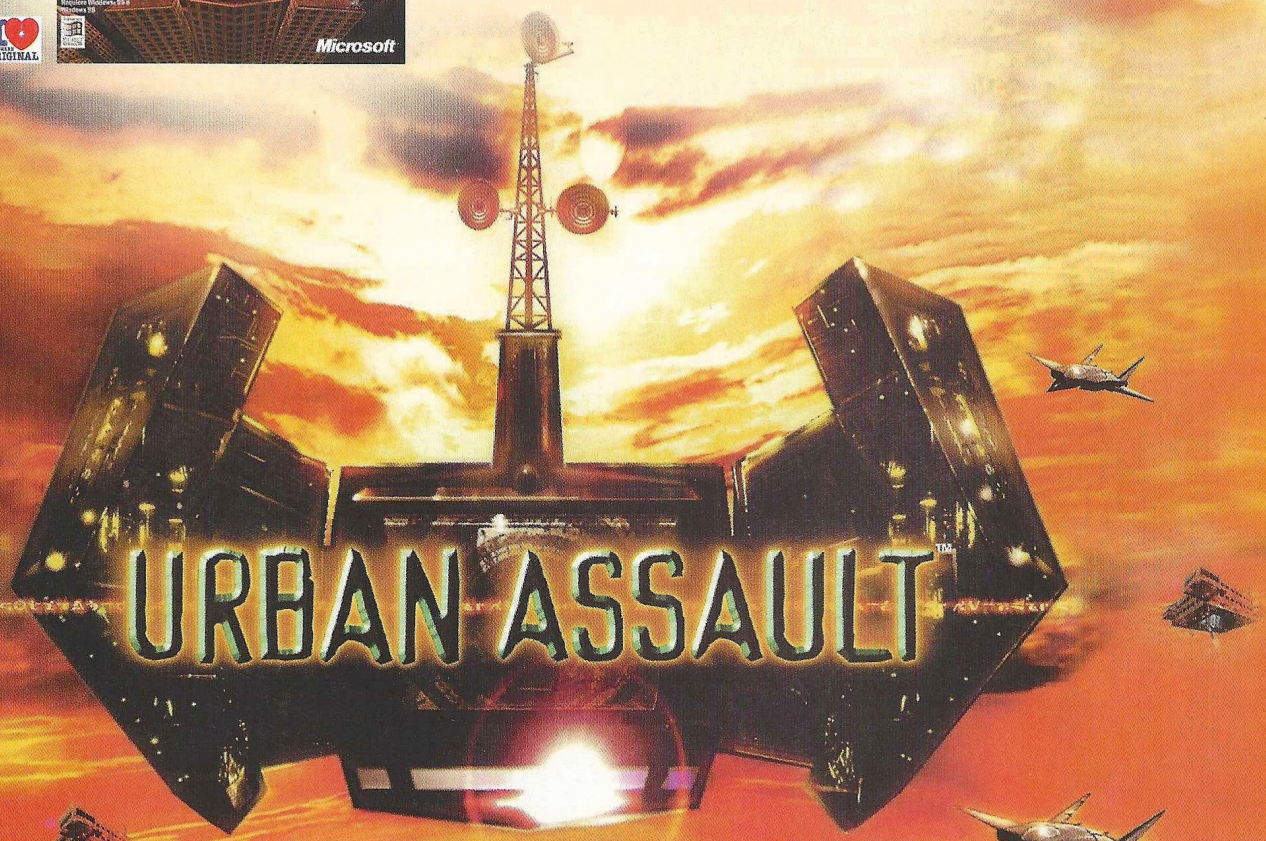


Bienvenido a la frontera del Apocalipsis.



Urban Assault combina un alto contenido estratégico, acción y realismo, con espectaculares gráficos 3D y capacidad "multiplayer" para que te sumerjas ya en el Apocalipsis. Contarás con más de 15 tipos de vehículos y tendrás 35 variedades de enemigos. Mapa transparente para controlar el juego. Estrategia en tiempo real y avanzada AI (inteligencia artificial). Gráficos 3D (con soporte 3D, pero éste no es requerido). Multiplayer: 4 en red, 2 en Internet con matchmaking gratuito en www.zone.com.

7.990 Ptas.*



INTERNET GAMING ZONE
Comienza a jugar en zone.com

SideWinder
Compatible con Microsoft SideWinder Force Feedback

Si deseas más información, llama al teléfono de Atención al Cliente: 902 197 198
o visita nuestra web www.eu.microsoft.com/games/urbanassault

Microsoft®
¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

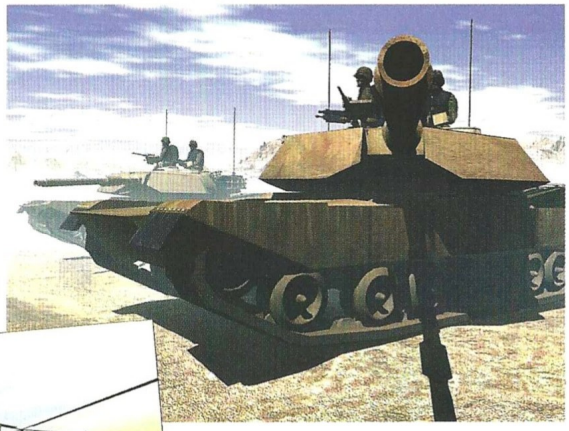
Wargasm

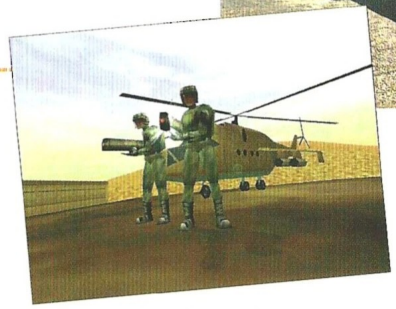
La idea de contemplar un conflicto bélico y participar en él desde puntos de vista diferentes, surgió de Robocop 3, un antiguo título de DID donde se podían conducir distintos vehículos.

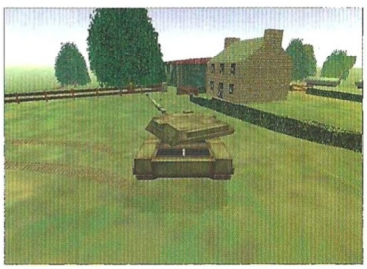
El placer de la guerra

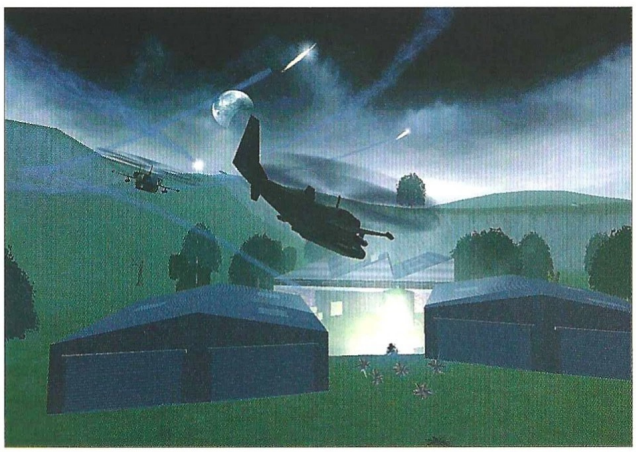
Wargasm es una orgía bélica que hace gala de un espectacular entorno 3D que ha estado en desarrollo cerca de cuatro años, y es totalmente diferente al empleado en los productos de simulación de esta misma compañía. A pie, en tanque o en helicóptero, el jugador afrontará más de 50 misiones.

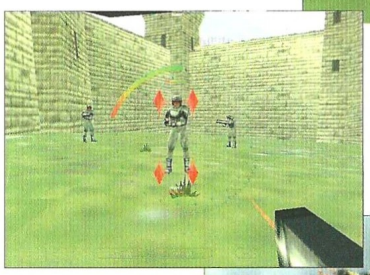
En el año 2025 un ordenador lo controlará todo. Un pirata informático intentará desconectarlo, y para ello se verá obligado a derrotarle en un juego de guerra que abarca 7 continentes. Por cada uno de ellos conquistado se obtendrá un nuevo vehículo y se desactivará un componente del ordenador. Tras tres misiones de entrenamiento, una por vehículo, se podrá escoger entre el modo campaña o el arcade (6 misiones instantáneas). De los tres vehículos, el tanque será el más difícil de pilotar, pues cuenta con movimiento independiente de la torreta y una modalidad francotirador. El aspecto visual incluye clima, día y noche, variedad de terrenos, huellas y todo lo que una tarjeta 3Dfx sea capaz de hacer.





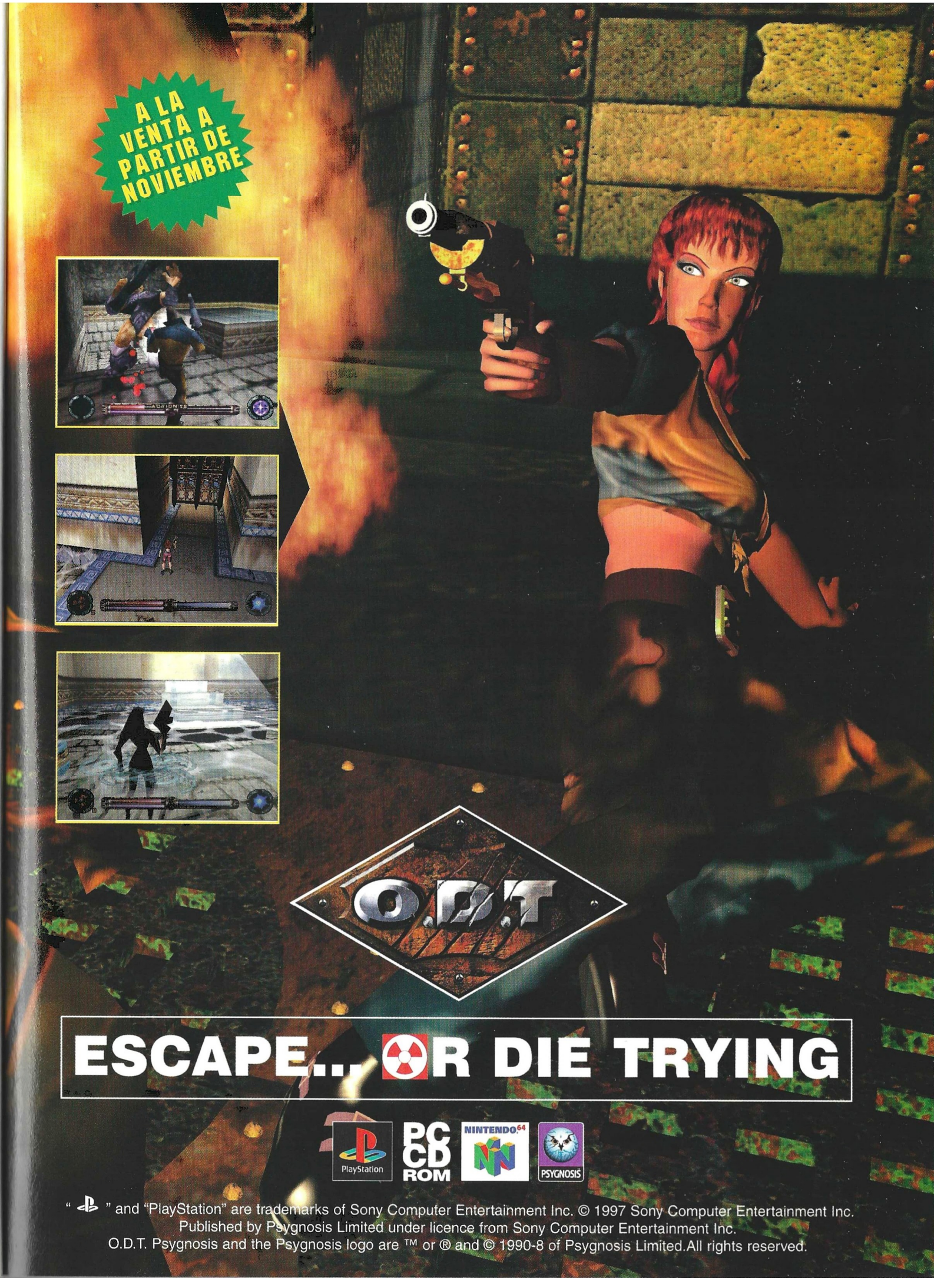






Wargasm

Editor: DID
Distribuidor: Infogrames


A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.

Zona Beta

Tresspasser

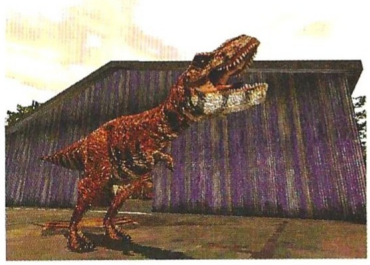
Éste es otro de esos juegos que parecía destinado a no acabarse nunca, pero por fortuna en Dreamworks se "han puesto las pilas" de tal forma que parece que llegará a salir antes de Navidad.

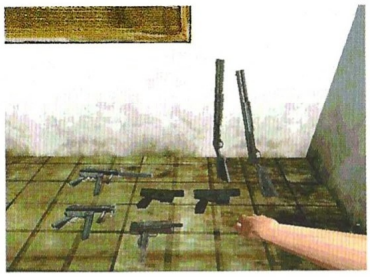
En los límites de la realidad

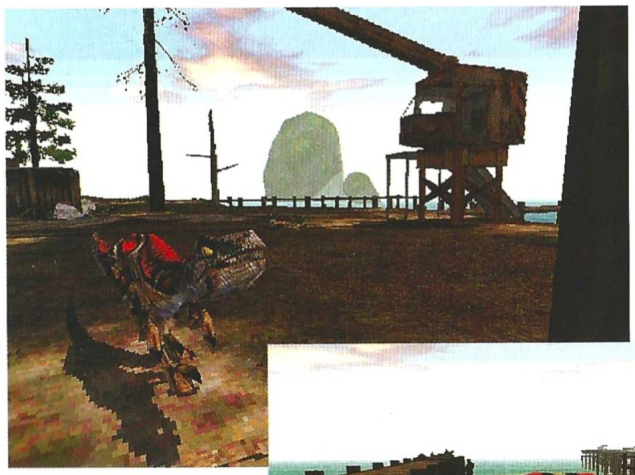
La protagonista de Tresspasser da con sus huesos en la Zona B al estrellarse su avioneta en la isla Sorna de la que en realidad salieron todos los animalitos de Parque Jurásico. Sola y desarmada, sin conocer más que lo que la prensa ha contado sobre este lugar, Anne se encuentra cerca de la costa y sin saber qué ha ocurrido con el resto de tripulantes de la avioneta. Sin embargo no son ellos su principal preocupación, sino salir de este sitio con vida.

Al poco de llegar, Anne descubrirá que ha habido gente en la isla, pues encontrará casas abandonadas, diversos utensilios, armas, cajas, vehículos destrozados... Después, al cruzar una valla de madera, hará un descubrimiento que jamás había creído posible: hay dinosaurios de carne y hueso en la Isla Sorna. Su primera experiencia será con unos gigantes herbívoros, pero en cuestión de minutos un velocirraptor irrumpirá en su vida como un ciclón.

Habiendo jugado ya con una versión preliminar de Tresspasser, ya se puede afirmar que todas las promesas de realismo y libertad de acción se han cumplido. Anne podrá coger cualquier cosa de su entorno y utilizarla como haría cualquiera en la vida real, como por ejemplo un tablón para apoyarlo en una valla y caminar sobre él, saltando al otro lado una vez alcanzada la parte superior. Lanzar objetos que ruedan colina abajo, apilar cajas, ocultarse en la maleza... No hemos encontrado prácticamente nada factible en la realidad que no se pudiera hacer en Tresspasser, al menos de momento. Aunque aún está pendiente la implementación del soporte de tarjetas 3Dfx, el aspecto visual es bastante más que aceptable, si bien también queda ver qué pasa con la velocidad del juego, en la actualidad bastante lenta en sistemas potentes, por lo que –suponemos– este aspecto se encuentra en proceso de depuración.







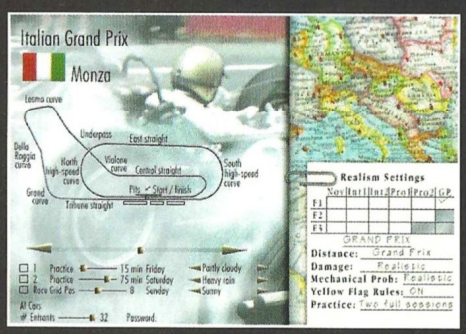
Tresspasser

Editor: Dreamworks
Distribuidor: Electronic Arts

¿Quién puede vencer a una Leyenda?

¡Tú!

Auténticos bólidos de 1967, circuitos de la época y el motor más sofisticado para competir con pilotos de Leyenda como Jim Clark o Graham Hill. Gracias a un modelo físico totalmente 3D, vivirás una experiencia de pilotaje que te hará temblar. Bienvenido a 1967. Bienvenido a la Leyenda.



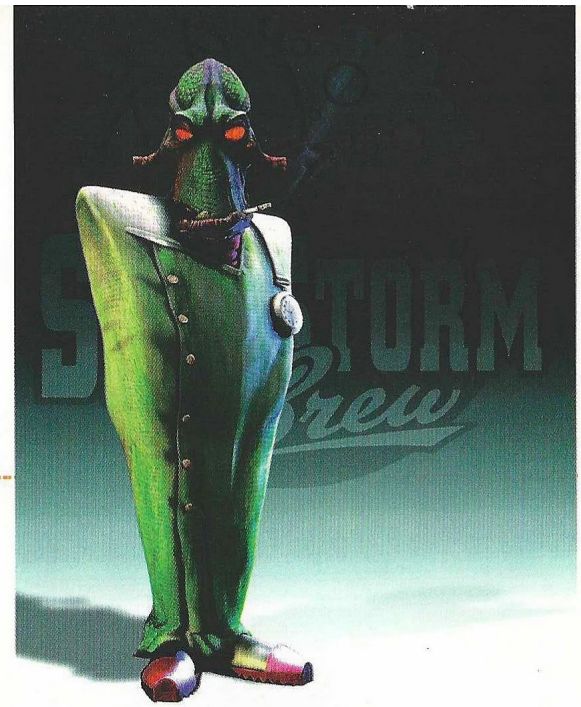
Configuración mínima PC: P166 - Windows® 95 - 32 Mb de RAM.

SIERRA™

COKTEL EDUCATIVE
Avda. de Burgos, 9 1º of.2
28036 Madrid
Tel.: 91 383 26 23
Fax: 91 383 24 37
Hotline: 91 383 27 60

Grand Prix Legends

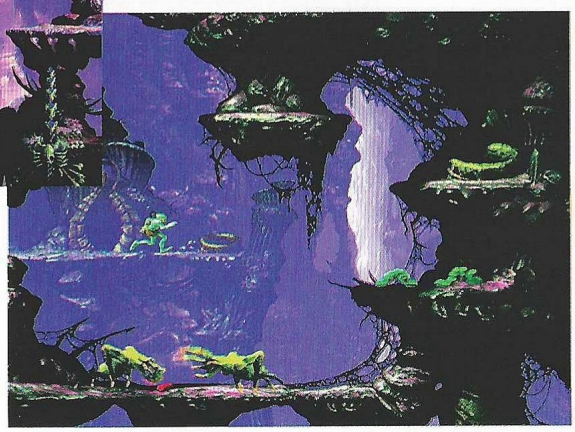
Abe's Exoddus



Menos de un año ha tardado el héroe de piel cenicienta en volver, esta vez para detener la profanación de las tumbas de sus ancestros para hacer cerveza. ¿Cambios? A primera vista pocos, pero mirando bien...

El cenizo ha vuelto

Desde Abe's Odysee hasta Abe's Exoddus, nada parece haber cambiado a nivel visual, pero sí se han introducido numerosas innovaciones que hacen del segundo una muy interesante evolución en cuanto a jugabilidad se refiere.



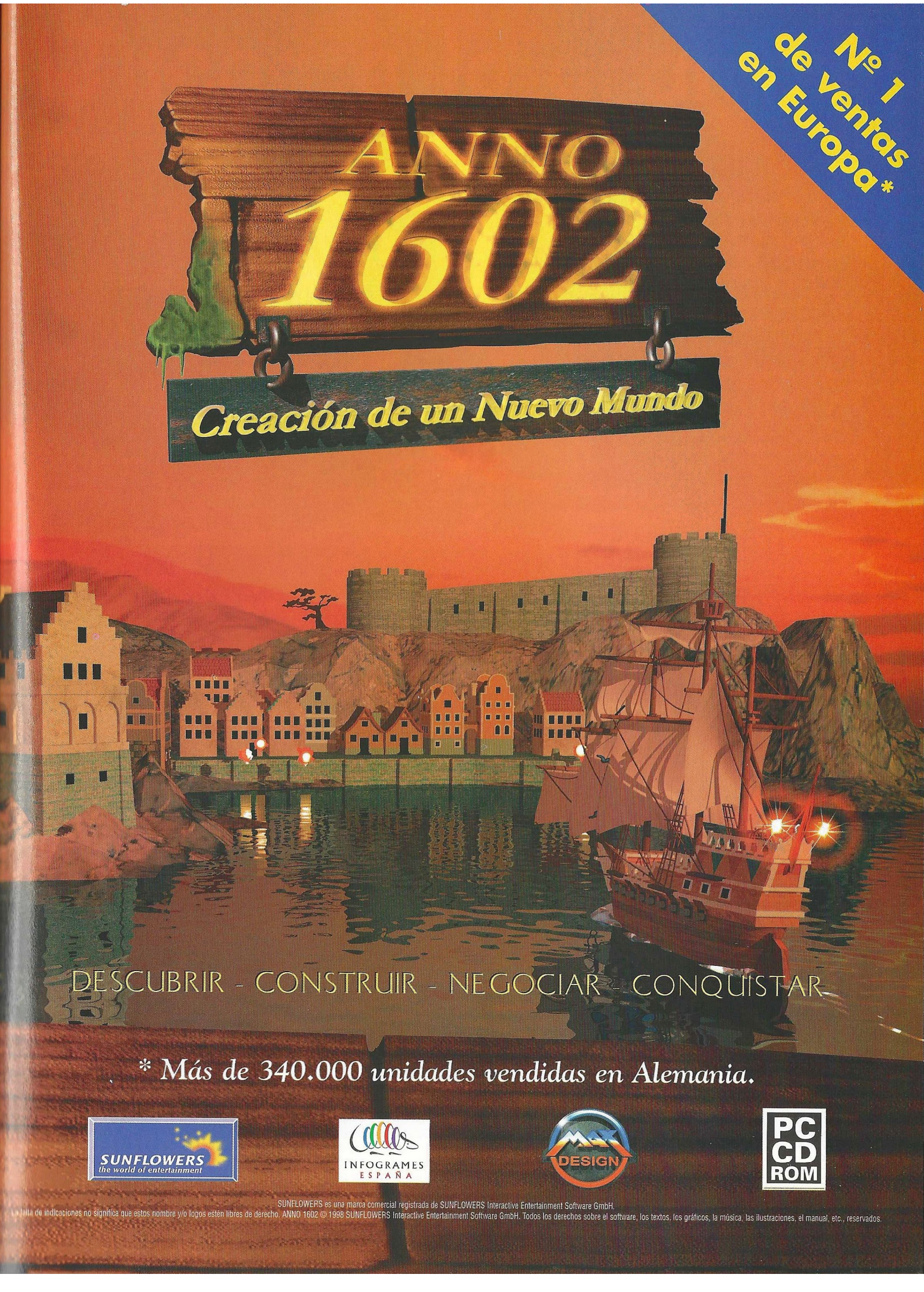
Ahora Abe tiene más acciones y opciones de diálogo con sus congéneres, puede poseer a más criaturas y tendrá que trabajar en equipo con otros Mudokon para resolver puzzles. Además, se introduce un nuevo descubrimiento científico que puede revolucionar la industria mundial: el "gas natural" se puede poseer para viajar con él por cualquier parte.

Entre las novedades más destacables está el que los Mudokon pueden enfadarse con Abe o ser presas de la risa histérica y otros comportamientos que harán que su actitud ante este peculiar héroe, no sea la adecuada. Para solucionar esto, Abe podrá pedir perdón dando palmaditas en la espalda o repartir guantazos para tranquilizar al personal. También le pueden negarse a cooperar, devolver los golpes y seguir en grupo a Abe imitando ciertos movimientos, y responden a la orden de trabajar para abrir, por ejemplo, varias llaves de paso al mismo tiempo.

Los enemigos cuentan así mismo con nuevas incorporaciones, como las crías de Slog, algo más inteligentes que sus progenitores (aunque no demasiado), los Slig voladores (que sólo tienen tronco, brazos, cabeza, una hélice y lanzan granadas) y varias más de dificultan con nuevas variantes el progreso de Abe en su aventura.

Abe's Exoddus

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center



SUNFLOWERS es una marca comercial registrada de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
La falta de indicaciones no significa que estos nombre y/o logos estén libres de derecho. ANNO 1602 © 1998 SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Todos los derechos sobre el software, los textos, los gráficos, la música, las ilustraciones, el manual, etc., reservados.

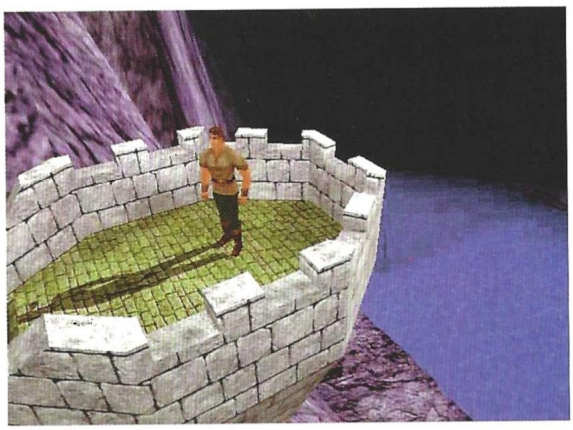
King's Quest: La Máscara de la Eternidad

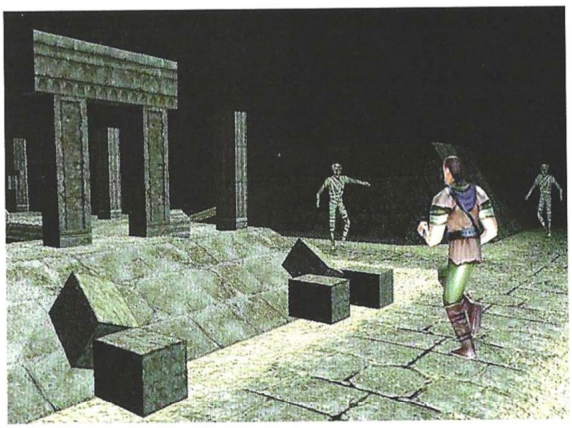
El reino de Daventry volverá a ser víctima de una maquiavélica conspiración que convertirá en piedra a todos sus habitantes... A todos menos uno, Connor, protagonista de la nueva aventura de acción de Roberta Williams.

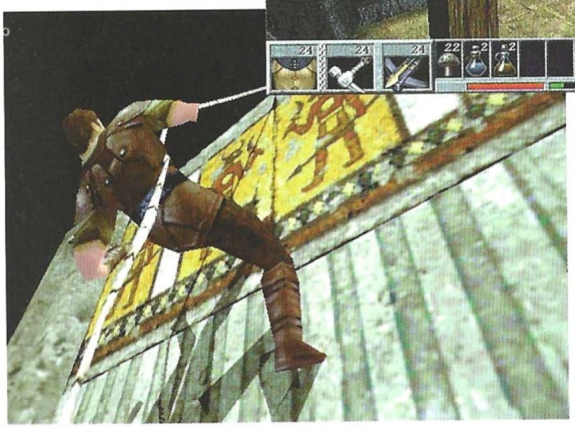
Cambio de rumbo

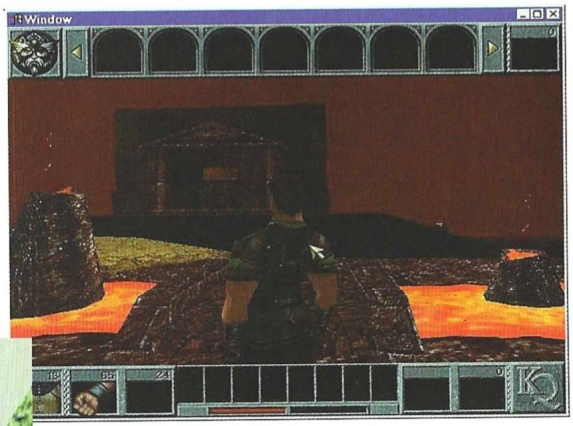
Adentrarse en la aventura de las tres dimensiones para continuar la saga King's Quest, era todo un reto para Roberta Williams, y al mismo tiempo un aliciente que abría numerosas e interesantes posibilidades para crear algo que llevara su género favorito un poco más allá de los estándares existentes en el mercado. El combate, la libertad de movimiento y una interacción más realista con el entorno son los principales modificadores sobre el patrón estándar de la aventura.

Connor recorrerá vastos escenarios 3D con múltiples atmósferas. La perspectiva en tercera persona permite que el personaje tenga movimientos tipo Lara Croft, aunque a ellos hay que añadir algunos más impuestos por el sistema de lucha. Exploración y combate táctico serán el pan y el agua del jugador de La Máscara de la Eternidad, ya que a la hora de pelear, no contará quién pega más, sino cómo. Será mejor debilitar a un enemigo fuerte desde lejos con unas flechas para después terminar el trabajo con la espada.







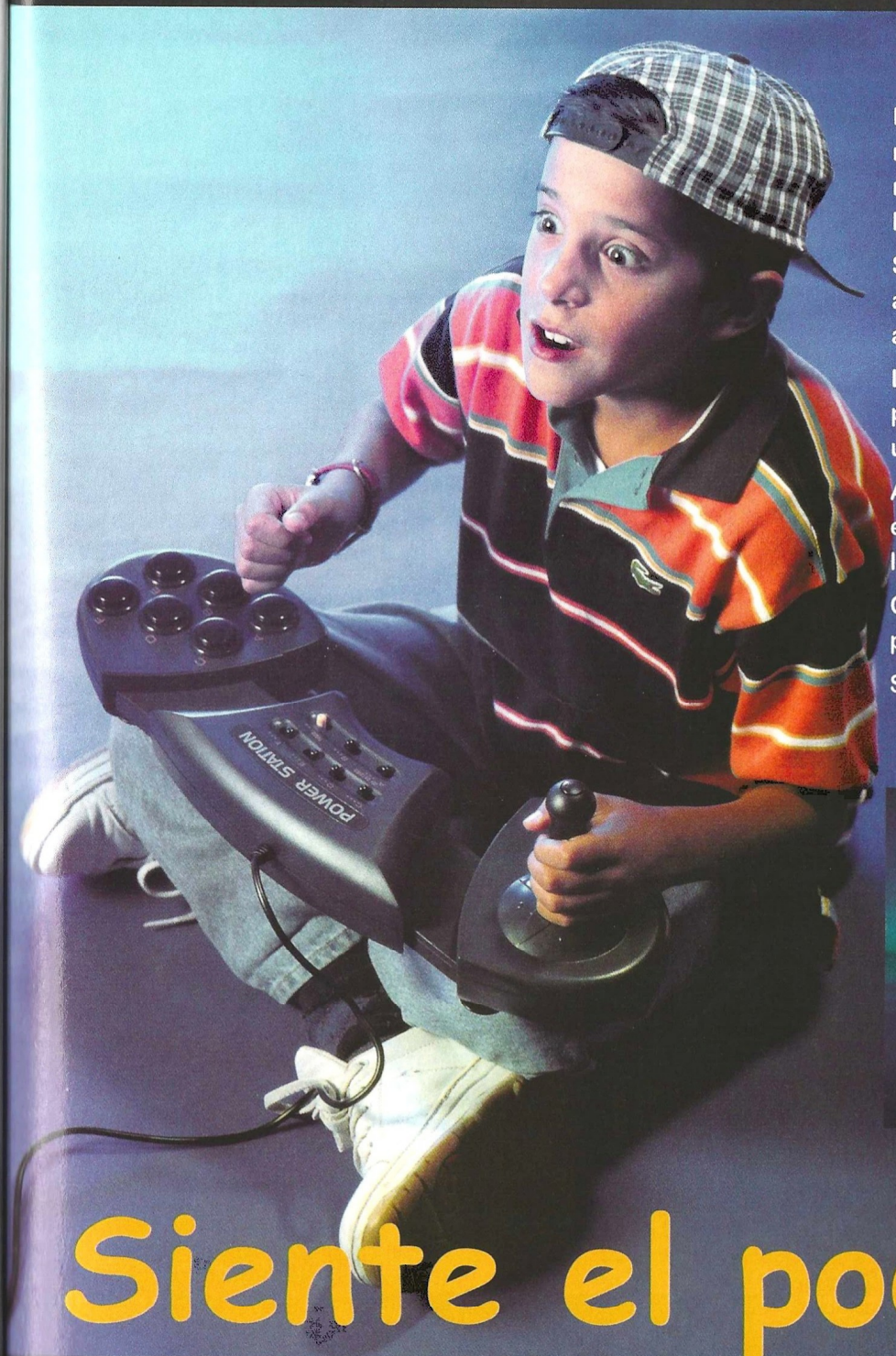


Esto no significa que desaparezcan los elementos propios del género, ya que por supuesto hay una densa historia, diálogos, puzzles y por encima de todo, una ambientación que promete transportar al jugador al mundo del juego, lo que dadas sus dimensiones y extensión, no de-be haber sido nada fácil de conseguir. Los personajes tienen diferentes comportamientos según su tipo, y siempre tenderán a sobrevivir –en el caso de los enemigos– en función de su supuesto nivel de inteligencia. La Máscara de la Eternidad saldrá en castellano si no hay retrasos a causa de la localización, en pocas semanas.

King's Quest: La Máscara de la Eternidad

Editor: Sierra
Distribuidor: Cendant

¡Juega a lo grande!



La Power Station de Genius es el mando ideal para los juegos que requieran un arma capaz de afrontar los más duros combates y arcades.

Sus seis grandes botones convierten a la Power Station de Genius en una auténtica arma letal.

La Turbofunción de tres velocidades permite ajustar la velocidad de cada uno de los seis botones de función.

Además, su base extensible posibilita el ajuste de cualquiera de los dos lados del mando.

Con la Power Station de Genius podrás jugar tan duro como quieras.

Siente el poder de Power Station.

Siente el poder de Power Station

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94 476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91 654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96 339 03 70

Visite nuestra web:
http://www.umd.es

Genius®

Warhammer 40.000: Chaos Gate

La bizarra mezcla de fantasía y ciencia-ficción que ofrece Warhammer 40.000 tendrá continuación en próximas fechas con una nueva entrega de la serie, en esta ocasión más centrada en aspectos detallistas.

Warhammer 40.000: Chaos Gate

Editor: SSI
Distribuidor: Proein

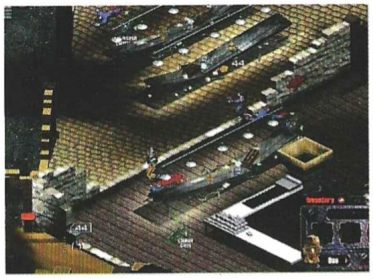
El Orden y el Caos

Los Marines del Caos y Lord Zymran han maquinado un diabólico plan cuyas implicaciones pueden provocar una auténtica catástrofe. El jugador tendrá que detenerlo, mientras que desvela un oscuro misterio relacionado con una antigua reliquia de gran poder. Toda una historia épica relatada a través de las misiones y las secuencias animadas que las presentan.

Aunque escribir una nueva historia está muy bien para otra entrega de Warhammer 40.000, esto no era suficiente, así que se han introducido cambios sustanciales que alteran el modelo de juego, con cierta tendencia a clonar elementos de la estrategia en tiempo real sin que desaparezca por ello el persistente sistema de turnos del juego de tablero. Ahora se podrá controlar escuadrones compuestos por 20 unidades cada uno, lo que amplía las opciones tácticas y estratégicas y reduce el combate a un nivel mucho más elemental y variado.

SSI parece resistirse a abandonar su línea habitual de producción, que a pesar de contar con un buen número de fieles seguidores, no termina de calar entre las masas de jugadores, ávidas por acción en tiempo real.

Tokenkai



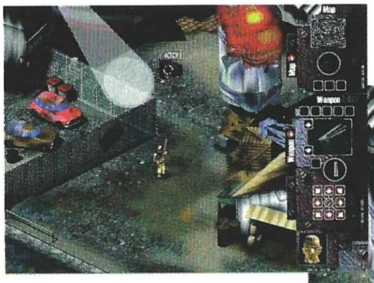
Dentro de treinta años, el futuro ideal que imaginaron los más prolíficos escritores de ciencia-ficción, no será más que un recuerdo que la violencia y la corrupción se encargarán de borrar.

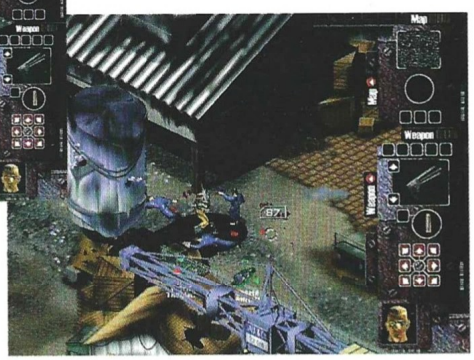
Tokenkai

Editor:
Hammer Technologies
Distribuidor: DDM

Futuro imperfecto

Tokenkai es un cuerpo de soldados mercenarios que servirán, sin pensárselo dos veces, a quien más pague por sus servicios, bien se un gobierno o un criminal. Sus encargos serán variados y su experiencia les llevará, y a ti con ellos, por todo el mundo realizando proezas tan nobles como frustrar alijos de heroína, o tan dudosas como la de derrocar gobiernos. Se trata de otra materialización de los juegos de estrategia desarrollados en perspectiva isométrica con gigantescos mapas y más de 10.000 fotogramas que sirven a los personajes y a los efectos especiales del juego –como por ejemplo el de ver cómo salta la sangre de tus enemigos hacia una pared, se pega a ella y comienza a deslizarse lentamente hacia el suelo. ¡Conmovedor, ¿no?– Para amenizar un poco la fiesta, Tokenkai ofrece además de estrategia un claro componente arcade con escenas que comparten la acción con el jugador de forma muy directa. ¿Quién da más?





No esperes al invierno para sacar tu tabla...

SNOW WAVE

AVALANCHE

Aceleración 3D TOTAL

Incluye banda sonora con los mejores temas de MATAMALA

Aleluia Records

POWERED BY matrox

nVIDIA

S3

TELÉFONO DISTRIBUIDORES
(91) 304 06 22 · EXT. 137

Vive el SnowBoard extremo

HAMMER SPORTS

HAMMER Technologies

HAMMER Technologies
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid (Spain)
Tlf. (91) 304 06 22
Fax. (91) 304 17 97
e-mail: hammert@studios.com

TODAS LAS MARCAS Y LOGOTIPOS SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS

Gangsters

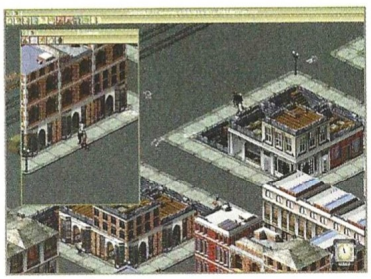
Un juego difícil que representa a un tiempo difícil, cuando la muerte convivía entre los ciudadanos honrados de Chicago...

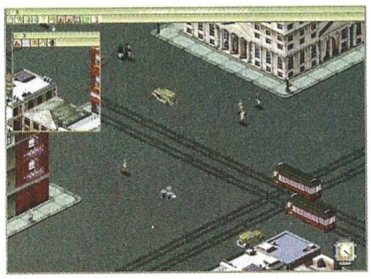
Gangsters

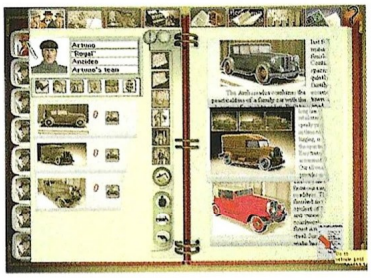
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

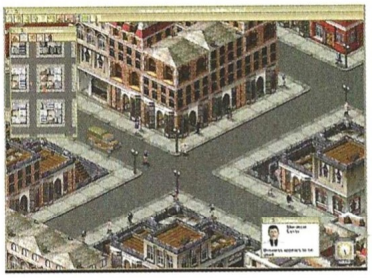
Chicago: 1920

Se trata de un juego de estrategia en tiempo real que se desarrolla en esa época. Contrariamente a lo que pueda suponerse, en Gangsters tendrás que dirigir una organización criminal de este tipo compuesta por más de 400 hombres, con las ventajas y los inconvenientes que ello conlleva. Los componentes de las mafias rivales intentarán expandir sus territorios a costa del tuyo, y perjudicar tus negocios ilegales que, como es natural, se nutren de la extorsión y la intimidación. La simulación se desarrolla en una ciudad virtual de unos 5.000 habitantes con sus civiles, policías y comerciantes. Podrás disfrutar el juego manejándolo a través de un sencillo interfaz, ventanas que se abren dentro de la propia de juego, y perspectiva isométrica para impresionar con las 3D. Los escenarios son muy detallados: ¡existen 1.000 bloques de viviendas! Se avecinan muchas horas de juego...









Settlers III

Visto lo que funciona y piden los jugadores, Blue Byte a limado las asperezas de las dos entregas anteriores de Settlers para aproximarse más al modelo estándar de juego de estrategia en tiempo real.

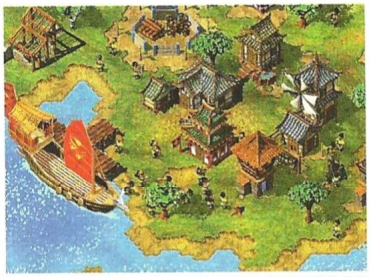
Settlers III

Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

Adaptarse a los tiempos

Tres campañas: romana, egipcia y asiática. El objetivo es el mismo que en los dos juegos anteriores: crear una economía, aunque ahora se puede escoger con qué raza jugar. En función del dios que adore dicha raza, sus características y habilidades serán diferentes, y será buena en la construcción o en el desarrollo de estrategias. Por supuesto, visualmente también son distintas.

Explotación de recursos como madera, piedra, caza, pesca, plantas y minerales, profesionales especializados, religión, construcción economía, gran variedad en el terreno, combate... Todo lo que se espera encontrar en un juego de estrategia en tiempo real orientado a la construcción económica. Hay más de 150 tipos de unidades que en total suman unas 50.000 imágenes de animación, 40 edificios para cada raza, 30 profesiones, animaciones y opción multijugador con servicio en Internet que incluye clanes y torneos. Settlers III se ha adaptado a la sencillez que piden los jugadores de todo el mundo para alcanzar a más usuarios, a pesar de que sus dos predecesores hayan vendido más de un millón de copias.



THE FEEBLE FILES

DE LOS CREADORES DE LA SAGA DE SIMON THE SORCERER

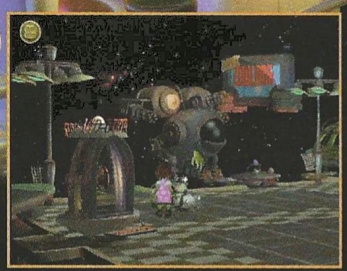
LA AVENTURA GRÁFICA MÁS GRANDE DE TODO EL UNIVERSO CONOCIDO... AHORA CON TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO.

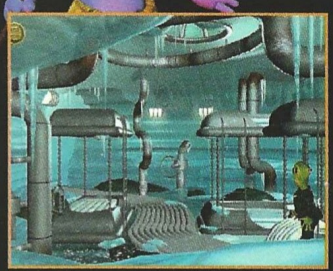
Del 3 al 8 de Noviembre

SIMO

Pabellón 6 stand 6033-6041

Parque Ferial Juan Carlos I



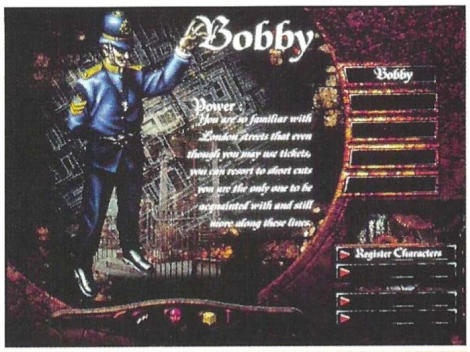


© ADVENTURE SOFT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. USADO BAJO AUTORIZACIÓN.

ADVENTURE SOFT

DISTRIBUYE:
ERBE SOFTWARE S.A. JUAN IGNACIO LUCA DE TENA, 15
28027 MADRID TEL.: 913 93 88 00 FAX: 917 42 94 49

ERBE
www.erbe.es



Scotland Yard

Basada en un juego de tablero bastante popular en Francia, esta nueva producción de Cryo es una interesante propuesta detectivesca que llevará al jugador a recorrer las calles de Londres.

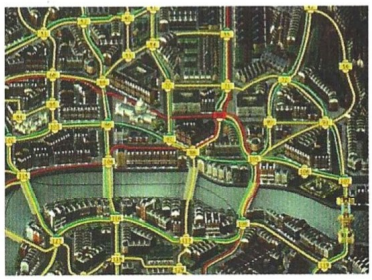
Scotland Yard

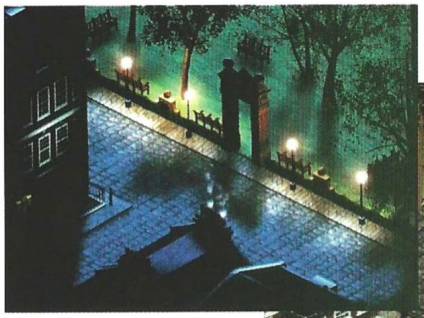
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

¡Te pillé!

El malvado criminal Mr. X está suelto por las calles de Londres, y es misión de un detective privado localizarle para su detención. El jugador asumirá este papel y tendrá que emplear todos los recursos a su alcance, así como otros que pueda conseguir y con los que no contará de partida, para hacerlo.

Scotland Yard combinará un sistema de turnos –puesto que además de la opción multijugador, los demás personajes de juego también realizan sus movimientos– con el tiempo real para determinadas zonas ampliadas en las que la investigación será más exhaustiva. En ellas se podrá interrogar a posibles testigos e investigar pistas. El conjunto es prácticamente como un Cluedo pero mucho más sofisticado y dentro de un entorno de mayor dimensión que proporcionará una buena dosis de horas de juego. Además una de las posibilidades más interesantes estará en las partidas a través de Internet, donde uno de los jugadores podrá ser Mr. X.





John Saul's Blackstone Chronicles

El titular no pretende resultar ofensivo para nadie, simplemente constata una realidad: este juego transcurre en un manicomio.

John Saul's Blackstone Chronicles

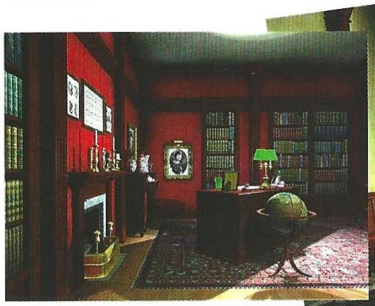
Editor: Legend
Distribuidor: Proein

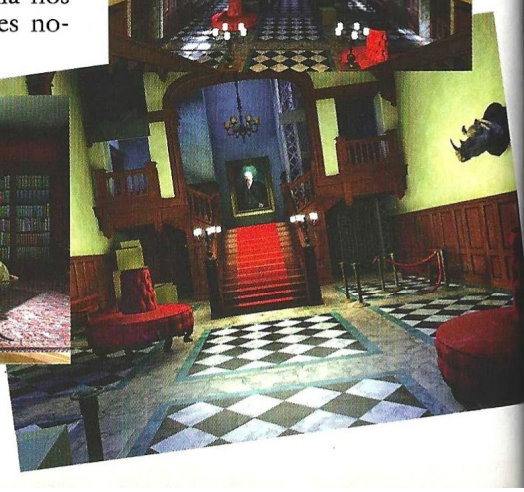
Un juego de locos

Y el que lleve un nombre propio que a muchos no sonará de nada, es porque Blackstone Chronicles está basado en una serie de novelas de John Saul, un autor de novelas de terror bastante popular en Estados Unidos.

Mezclando vídeos con imágenes renderizadas, Blackstone Chronicles situará al jugador en el interior de un manicomio abandonado en remodelación. Su misión será averiguar qué hay allí que está aterrorizando a la ciudad cercana de Blackstone, y a ser posible, solucionar la situación. A diferencia de otros juegos de terror, éste no ofrece sangre y tripas para provocar el asco, sino que tiene una dimensión más psicológica, adentrándose en el terreno de los miedos más básicos e irracionales, aunque no por ello dejará de lado elementos clásicos del género como los fantasmas.

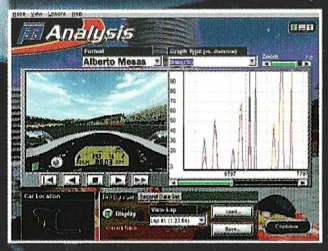
Con este título, Legend cambia bastante su línea de producción habitual, más enfocada en aventuras de fantasía que en otro tipo de argumentos. Quizá en el futuro esta compañía nos sorprenda con importantes novedades.

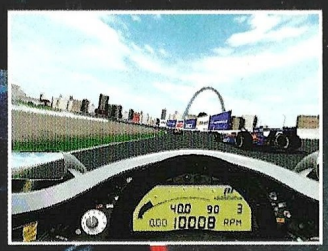


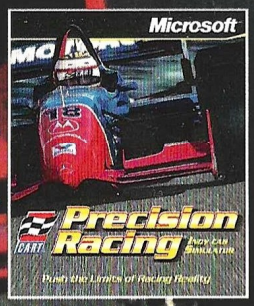


Microsoft Cart Precision Racing.

Nunca pensarás que esto es un juego.







Antes ~~7.990 ptas.~~
Ahora 3.990 ptas.

CART Precision Racing es tan realista que puede ser usado como herramienta de entrenamiento para pilotos e ingenieros de carreras reales. El modelo físico de vehículo de 4 puntos más avanzado, ofrece seis grados de libertad, movimiento de suspensión puntual y giro de volante/ruedas real. Circuitos diseñados con GPS, hasta con 10 cms. de exactitud de la realidad. Software de análisis Pi, derivado de la propia herramienta de equipos de automovilismo CART. Multiplayer para hasta 8 jugadores en LAN y hasta 4 en Internet (www.zone.com). Saca provecho al joystick Microsoft Side Winder Force Feedback Pro.

Si desea más información, llame al teléfono de Atención al Cliente 902 197 198
o visite nuestra Web: www.microsoft.com/spain/home

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
29.990.-Ptas*

Microsoft SideWinder Precision Pro
14.990.-Ptas*

Disponible en todos los CENTROS COMERCIALES:

PRYCA

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

www.microsoft.com/spain

Myth 2: Soulblighter

Uno de los juegos de estrategia en tiempo real y 3D que pasó a ser un clásico al poco tiempo de su lanzamiento, tendrá continuación este invierno con agradables a interesantes novedades.

La muerte nace a la vida

Uno de los Señores Caídos de Myth ha vuelto de la tumba para invadir el mundo de los vivos. Legiones de muertos vivientes y espantosas criaturas ávidas de vida para alimentar su muerte. A ellos se unirán muchos poderosos que ansían ver cómo caen los defensores del bien y la justicia, con lo que la amenaza cobra una doble y peligrosa dimensión.

Un nuevo interfaz más sencillo, la posibilidad de girar la pantalla con el ratón y más opciones como puntos de ruta, son algunas de las incorporaciones que tendrá Myth 2. También se han retocado otras áreas de juego como la inteligencia artificial y el aspecto visual, alcanzándose una mayor calidad que se traducirá en un comportamiento más eficaz de las unidades y una representación gráfica menos cúbica y cuadriculada que en Myth.

Myth 2: Soulblighter

Editor: Bungie
Distribuidor: New Software Center

La Liga de Fútbol 98-99

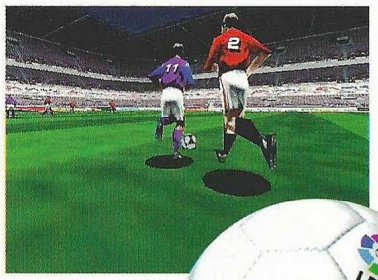
Los manager de fútbol están cobrando cada vez más importancia en España, hasta el punto de que Electronic Arts se ha decidido a crear uno.

El negocio de las estrellas

Con licencia oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional, lo que permite contar con todos los equipos, escudos, estadios y jugadores de Primera y Segunda, este título se sitúa entre los candidatos más fuertes a arrasar entre los de su tipo.

Toda la gestión del deporte rey estará al alcance de unas pulsaciones de los botones del ratón, incluyendo un innovador interfaz de juego basado en el sistema de correo electrónico EAMAIL. Selección de tácticas, entrenamientos en equipo o por jugador, control de los aspectos económicos, desarrollo de los equipos filiales, más de 600 equipos, 700 nombres de jugadores y 13.000 jugadores de todo el continente europeo, con posibilidad de dirigir clubes italianos, alemanes e ingleses además de los españoles una vez ganado el Campeonato Nacional de Liga. También se incluye un simulador 3D para los partidos, que estarán comentados por Manolo Lama.

A finales de mes, La Liga de Fútbol 98-99 estará disponible.



La Liga de Fútbol 98-99

Editor: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts

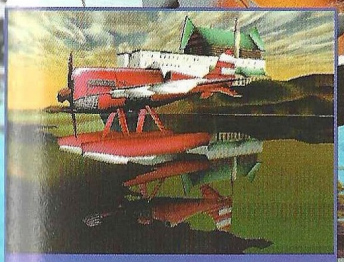
ESTRATEGIA 3D

RIVER WORLD

PHILIP JOSÉ FARMER'S

Cientos de vehículos, armas, herramientas y otros objetos para usar y mejorar.

Explora, encuentra, recluta, gestiona, lucha. Cientos de personajes interactivos 3D para reclutar y manejar, con completa libertad de movimientos en tiempo real.



Viaja, descubre nuevas civilizaciones y nuevas razas en el Río de la Eternidad.

Versión en castellano

PRECIO ESPECIAL 3.990 Ptas. PRECIO ESPECIAL

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Friendware

www.friendware-europe.com

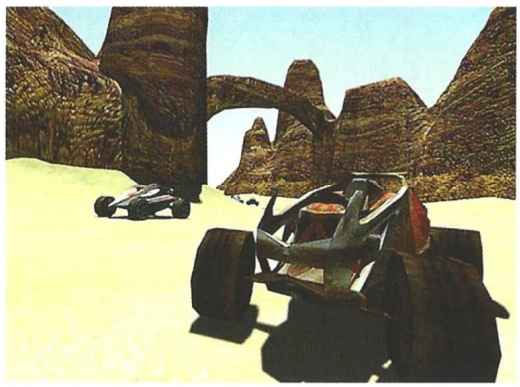
Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

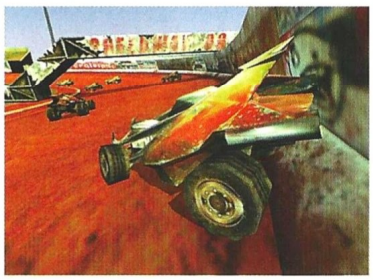
Power Slide

Una refrescante y nueva forma de concebir los juegos de carreras de coches. Al menos... no son Fórmula 1

¡La máquina!

GT Interactive presenta en este juego una forma de conducir un tanto atípica, arriesgada y con pocos precedentes. Power Slide se anuncia como una nueva concepción gráfica del realismo: soberbios escenarios que serán movidos por un potente motor 3D, que permitirá al jugador experimentar sensaciones poco comunes al "volante" de su coche. Cañones, desiertos, túneles interminables, paisajes nevados y algún que otro imprevisto, te obligará a estar pendiente de la pantalla de tu ordenador desde el mismo instante en que comience el juego, hasta que lo apagues porque no puedas aguantar más... sin comer. El juego soportará la participación de varios jugadores al mismo tiempo, aunque el número exacto de los mismos aún no se ha precisado. Y para un juego atípico, los vehículos que en él corren, también deberían serlo. ¡Pues lo son! Coches superpotentes con un cierto aire Mad Max poco ortodoxo. ¿Diversión asegurada? Bien, estaremos esperando.





Power Slide

Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Déo Gratias

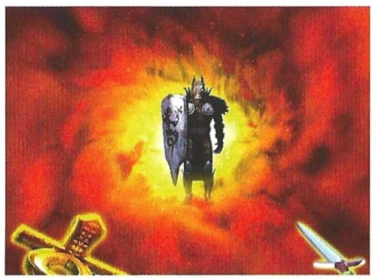
No es la primera vez que un juego propone convertirse en dios, pero sí es la primera en que la misión no es conseguir oro, sino la absoluta adoración de todas las criaturas de la creación.

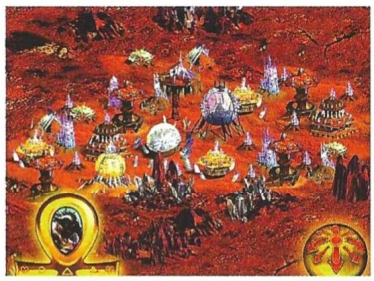
Jugar a ser dios

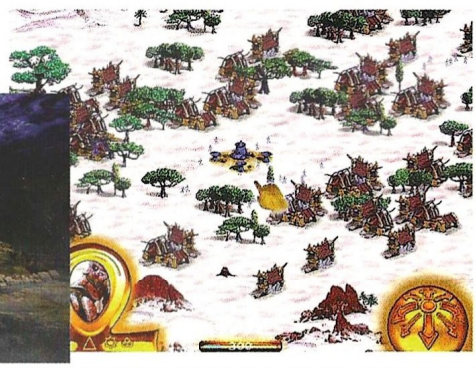
Todos los principios son iguales para un dios. Primero hay que crear un universo, y después poblarlo con criaturas y decidir al aspecto de cada planeta. Deteniendo plagas o provocando terremotos, la intervención divina dará forma a cada uno de los mundos mientras aumenta la fe de sus habitantes.

Pero la diversidad no termina aquí, ya que lo primero que se hace en realidad en Déo Gratias es escoger qué tipo de dios quieres ser, así como algunos de sus poderes y atributos. Es posible también alterar la ecología, geografía y recursos de los mundos, y los poderes divinos servirán tanto para aumentar la fe como para debilitar la de los adoradores de otros dioses, lo que se traduce en cientos de acciones.

Con la fuerte apuesta que está realizando Cryo por los juegos en Internet, no podía faltar esta opción dentro de la modalidad multijugador, que en este medio permite participar la friolera de hasta mil personas en una misma partida, configurando así un vasto universo de posibilidades. Pronto lo comprobaremos...







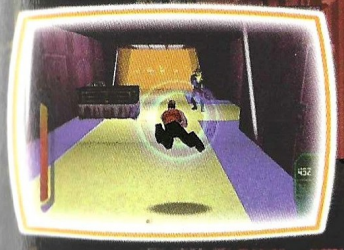
Déo Gratias

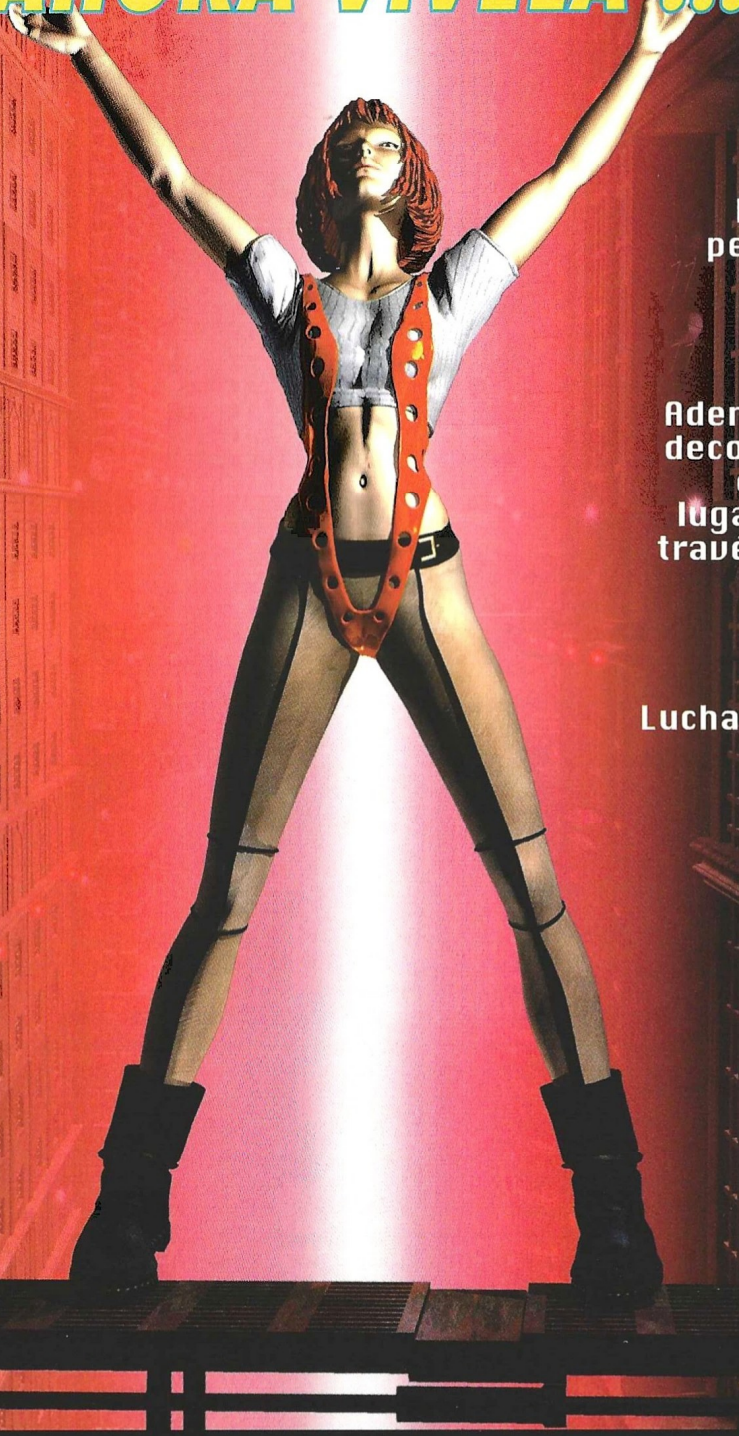
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware

EL QUINTO ELEMENTO

Quizás viste la película, quizás te la contaron...

¡¡¡ AHORA VIVELA !!!





Basado en la célebre película de Luc Besson El Quinto Elemento.

Además de las escenas y decorados de la película, descubre criaturas y lugares inéditos en 3D a través de 16 asombrosos niveles de acción.

Lucha contra 25 enemigos imprevisibles.

Gaumont

kalisto entertainment

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Zona Beta

Dark Vengeance

Una perla sin cultivar que nos depara emociones nunca sospechadas ofreciendo un juego de acción y aventura al mismo tiempo. Una perfecta combinación, indigna de los mortales...

Como su propio nombre indica...

Un tiempo oscuro en donde poderes inimaginables se enfrentan sin una razón aparente. Un mundo medieval recreado hasta sus últimos detalles en donde acecha la muerta a la vuelta de cada esquina. Luces, sombras, el destello de los hierros chocando en el fragor de la batalla... Diez personajes bien distintos para elegir. Diez héroes que deberán enfrentarse a una horda de enemigos salvajes, depredadores bajo el dominio de los Elfos Oscuros que quieren someter su mundo. En Dark Vengeance, la acción correrá a cuenta de estos líderes, y a cuenta de los treinta y dos jugadores que pueden intervenir en el juego; pero también será contrarrestada por las sesenta clases de enemigos diferentes que tendrán que combatir, por las cincuenta armas que se emplearán para desterrar al Mal de las tierras perfectas... y sus veinte niveles enlazados con animaciones que procuran una sensación de continuidad ininterrumpida entre los distintos escenarios. Un entorno perfecto para borrar la imperfección de la faz de la Tierra...

Dark Vengeance

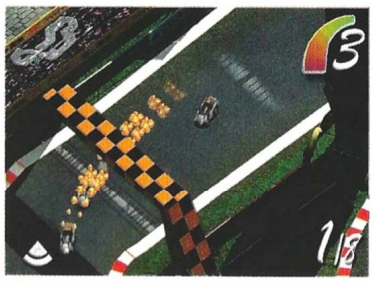
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

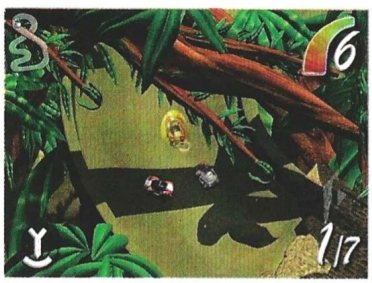
Excessive Speed

¡Una patada a un hormiguero!: Por fuera la locura es total y el desconcierto sólo ataca a quienes miran desde fuera.

Acelerador de partículas

Este juego de carreras de coches, presentado desde una perspectiva isométrica, a vista de pájaro, exhibe gráficos en alta resolución y una actividad sin límite cuando comienza la carrera. ¿Tu objetivo? Ganar... a cualquier precio. Para ello dispondrás de armamento, algún kit de reparación, lanzamisiles, facultades insospechadas como pueden ser las que te permiten atravesar coches como si fueran de humo y la posibilidad de dar saltos o colocar minas a tu paso entre una multitud de ofertas. Catorce circuitos, seis coches y hasta una pantalla dividida en dos –con posibilidad de visualizar el juego en vertical u horizontal–, o cuatro partes para la opción multijugador, completan la oferta disponible junto con las distintas posibilidades que existen para competir, es decir, los modos Campeonato, Grand Prix, Time Trial, Carrera Simple y hasta Dynamite Trial, que es lo mismo que el Time Trial, pero con el coche cargado de explosivos... que se usarán con el tiempo. En fin, una esperada mezcla entre Speedster e Ignition con algunos aditivos nuevos que estarás deseando probar.





Excessive Speed

Editor: Iridion
Distribuidor: Virgin

Tu imperio está creciendo, tus graneros están llenos...

...Ahora, posiblemente necesites un ejército.

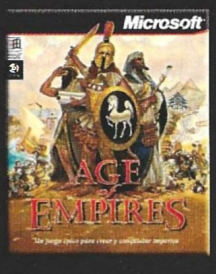
Desarrollado por uno de los principales creadores de "Civilization"

En la era de los imperios, tu reto será escoger una de 12 Civilizaciones Antiguas (incluyendo la Egipcia, la Yamato y la Griega) y llevarla desde la Edad de Piedra hasta el dominio del mundo, a lo largo de 10.000 años de evolución. Tú decides si quieres conquistar otros paises, explorar tierras desconocidas o acumular riquezas para alcanzar la victoria! Para lograrlo, tendrás un sinfín de recursos, incluidos un "árbol de tecnología de 100 nudos", posibilidad de múltiples jugadores, mapas aleatorios de todas las regiones, 40 escenarios preestablecidos, sangrientas campañas y un editor de escenarios. Todo con el realismo de los gráficos 3-D.

Pero eso sí: antes de creerte que lo tienes todo para la victoria, asegúrate de tener un Imperio para hacerla posible.

Un juego diferente cada vez que se juega.

AGE of EMPIRES



Escoge tu Imperio preferido para dominar el mundo.
www.microsoft.com/games/empires

Antes ~~7.990 ptas.~~
Ahora 4.990 ptas.

En todas las tiendas:

BEEP

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al Cliente Microsoft **902 197 198** o visita nuestra Web www.microsoft.com/spain/home/

Newman Haas Racing

En los últimos tiempos los juegos de Fórmula 1, parecen la "fórmula" definitiva de exprimir tarjetas gráficas y ordenadores, aunque parece que unos lo hacen mejor que otros...

Vértigo inicial

Bajo la condescendiente mirada de aprobación del todopoderoso equipo de careras Newman/Haas, creado por el actor Paul Newman y el piloto y propietario Carl Haas, equipo que aporta al juego muchos años de experiencia y la valía de pilotos como Fitipaldi, Vasser o Alex Zanadry, Psygnosis ha creado un juego de carreras de coches "indy" conocido como Newman Haas Racing. Los platos fuertes de este producto que analizaremos con más detalle en los próximos números de Computer Gaming World, son los 16 pilotos a elegir, las 11 pistas de carreras autorizadas por las que correr, entre las que se encuentra el circuito de Houston, que no aparece en ningún otro sitio, y el elevado grado de realismo del juego, que aporta explosiones, choques, y toda la acción y el nerviosismo que llega a vivirse en los boxes todo ello presentado en el más puro estilo televisivo, con sus comentaristas y amplias panorámicas. Una temporada –para los usuarios, claro– que se presenta muy agresiva por su alta competitividad entre las productoras. Tendremos Fórmula 1 para rato.

Newman Haas Racing

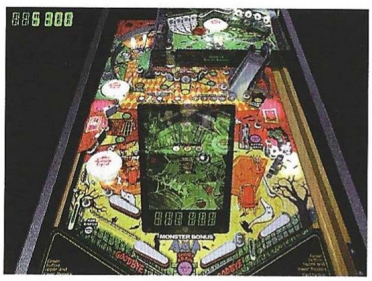
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Erbe

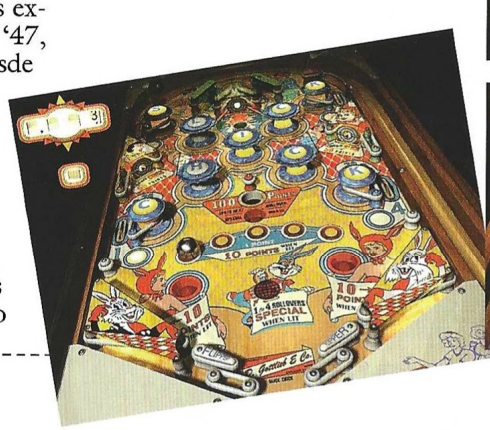
Pinball Arcade

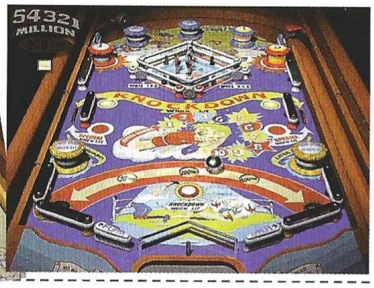
Un romántico paseo para los amantes de los pinballs. El renacimiento de un género que, de forma milagrosa, ha resurgido con la informática... en su versión virtual.

Viaje al pasado

Por si no lo sabías, en el año 1931 ya existían máquinas recreativas. Hasta hoy, las diferencias que han hecho evolucionar a éste género han sido muy visibles, pero con Pinball Arcade descubrirás conceptos perdidos que entusiasmarán a los amantes de éste tipo de juegos. Se ofrecen siete mesas que representan los máximos exponentes de los años 1931, '47, '50, '63, '76, '82 y '92. Desde la mesa más antigua, en la que aún no se había inventado el flipper para impulsar la bola desde abajo, hasta la máquina que representa a la década de los '90, en donde los displays digitales, conviven con los elementos más arcaicos que han venido arrastrándose desde el principio, todas y cada una de ellas aporta el encanto de su época. La música, que será la propia del tiempo en que nacieron esas máquinas, y unos gráficos en altísima resolución que dan buena cuenta del saber hacer de Microsoft, se encargan de envolver al jugador con una película aislante, capaz de trasladar su mente hacia el pasado. Un viaje raro, pero también inolvidable.

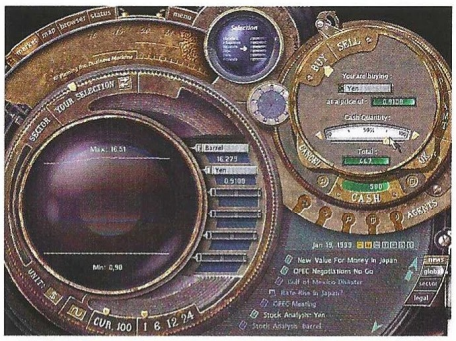






Pinball Arcade

Editor: Microsoft
Distribuidor: Microsoft



Wall Street Trader

El tiburón de las finanzas

El mercado mundial se derrumba, y mientras miles de millones de dólares dan la vuelta al globo, naciones enteras se encuentran al borde de la ruina. Lord Fleming, uno de los magos de las finanzas, cuenta con la ayuda del jugador para estabilizar la situación. El objetivo es eliminar a los especuladores irresponsables, ganar toneladas de dinero y al final, hacerse con el imperio Fleming.

En esta dura simulación se podrán comprar y vender acciones de más de 70 compañías reales que forman parte de 16 sectores económicos como automovilismo, turismo, tecnología, banca, etc. Además del funcionamiento de un sistema de bolsa y broker real, Wall Street Trader tendrá también sistemas de correo electrónico y medios de información para mantener actualizados los datos y los sucesos que pueden acontecer en todo el mundo. Por supuesto habrá soporte multijugador y a través de Internet, y una serie de vídeos informativos para restarle aspereza al interfaz.

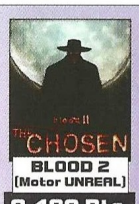
El juego estará en castellano, y aunque ya haya salido en otros países, aquí tardará todavía un poco más debido a la localización. Entre los eventos más notables que pueden afectar a la economía y que aparecerán en el juego estarán la Segunda Guerra del Golfo y la Crisis Asiática.

Aunque la cultura del pelotazo no está ya de moda, la bolsa sigue siendo noticia todos los días. Para aficionados y expertos, Wall Street Trader llevará el mundo de las finanzas a casa.

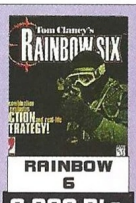
Wall Street Trader

Editor: Montecristo
Distribuidor: Virgin

JUEGOS CD-ROM JUEGOS



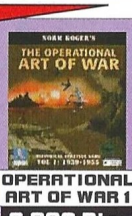
BLOOD 2 (Motor UNREAL) 8.490 Pts.



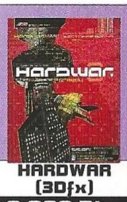
RAINBOW 6 8.990 Pts.

HALFLIFE (3Dfx) 8.490 Pts.

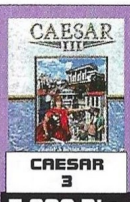
KLINGON HONOR GUARD 8.990 Pts.



OPERATIONAL ART OF WAR 1 8.990 Pts.



HARDWAR (3Dfx) 8.990 Pts.



CAESAR 3 7.990 Pts.

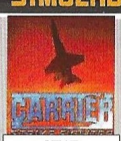
ULTIMA ONLINE SECOND AGE (2) 9.990 Pts.

SIMULADORES DE VUELO

ISRAELI AIR FORCE 8.990 Pts.

1943 E.A.W. 8.990 Pts.

F16 AGRESSOR 8.990 Pts.



IF18 CARRIER S.F. 8.490 Pts.

H.3. KOREA (3Dfx) 7.990 Pts.

FALCON 4 (3Dfx) 8.990 Pts.

Y TAMBIEN:

WWII FIGHTERS (JANE'S)	8.990 Pt.
MICROSOFT COMBAT SIM.	9.990 Pt.
SUPER HORNET (DIGITAL I.)	7.990 Pt.
SCREAMING DEMONS EUROPE	CONSUL.
FIGHTER SCUADRON	CONSUL.
MIG29 y F16 de NOVALOGIC	CONSUL.
ACES: X-FIGHTERS	CONSUL.
EXPANSIONES F22-ADF	5.990 Pt.
EXPANSIONES MS FS98	CONSUL.

NOVEDADES

101 AIRBORNE	8990 Pt.
ANNO 1602	8.990 Pt.
BALDUR'S GATE	8.490 Pt.
CARMAGGEDON 2	7.990 Pt.
COLLIN MAC RAE RALLY	7.990 Pt.
DAWN OF WAR	7.990 Pt.
EARTHWORM JIM 3D	8.490 Pt.
GREAT BATTLES BRITAIN	8.990 Pt.
HERETIC 2	7.990 Pt.
MONACO GRAND PRIX SIM.	7.990 Pt.
MORTAL KOMBAT 4	8.990 Pt.
NEED FOR SPEED 3	7.990 Pt.
PANZER ELITE	8.490 Pt.
PEOPLE'S GENERAL	7.990 Pt.
POLICE QUEST SWAT 2	8.990 Pt.
RAILROAD TYCOON 2	8.990 Pt.
RAYMAN 2	7.990 Pt.
OUTCAST	8.490 Pt.
SETTLERS 3	8.490 Pt.
SHOGO	8.490 Pt.
SIN	7.990 Pt.
SPECIAL OPERATIONS	9.990 Pt.
SPEARHEAD	8.490 Pt.
TRESSPASER JURASSIC PARK	8.990 Pt.
TUROK 2	8.990 Pt.
WARGAMES	8.990 Pt.
WEST FRONT	8.990 Pt.
WORMS ARMAGGEDON	8.990 Pt.

MAS NOVEDADES

AGE OF EMPIRES 2	CONSUL.
C & CONQUER TIBERIUM SUN	CONSUL.
DIABLO 2	CONSUL.
FALLOUT 2	CONSUL.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	CONSUL.
INDIANA JONES 2 (AVENTURA 3D)	CONSUL.
MYTH 2	CONSUL.
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	CONSUL.
SIMCITY 3000	CONSUL.
STAR WARS FORCE COMMANDER	CONSUL.
TOMB RAIDER 3	CONSUL.
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	CONSUL.

PACKS - EXPANSIONES

-- CIV2 + SETTLERS 2 + SIMCITY 2000	8.990 Pt.
-- HEROES M. & MAGIC 2 + EXPANSION	8.990 Pt.
-- STONEKEEP + WIZARDRY GOLD + WASTELAND + DRAGON WARS + WORLD OF XEEN + BARDS TALE TRILOGY + ..	8.990 Pt.
-- ULTIMA 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 +8	8.990 Pt.
-- WARCRAFT 2 + EXPANSION	6.990 Pt.
-- WIZARDRY COLLECTION	8.990 Pt.
-- AGE OF EMPIRES EXPANSION	5.490 Pt.
-- UNREAL EXPANSION	5.490 Pt.
-- CIV2 FANTASTIC WORLDS	5.490 Pt.
-- DIABLO HELLFIRE	5.490 Pt.
-- MAGIC THE GATHERING EXPANSION	5.490 Pt.
-- TOTAL ANNIHILATION EXPANSION	5.490 Pt.
-- STARCRAFT EXPANSION	5.490 Pt.

OFERTAS - OTROS

DIABLO	5.490 Pt.
DARK REIGN	5.490 Pt.
F1 RACING SIMULATION	5.490 Pt.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	5.490 Pt.
HEXEN 2	5.490 Pt.
INTERSTATE 76	5.490 Pt.
MECWARRIOR 2	5.490 Pt.
PANDEMONIUM 2	5.490 Pt.
PANZER COMMANDER	5.490 Pt.
PITFALL	5.490 Pt.
QUAKE 2	5.490 Pt.
REDLINE RACER	5.490 Pt.
ULTIMATE RACE PRO	5.490 Pt.
UNREAL	5.490 Pt.
XCOM APOCALYPSE	5.490 Pt..
JUEGOS QUE NO ENCUENTRES	CONSUL.
PLAYSTATION	CONSUL.
NINTENDO 64	CONSUL.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Marques J. Real 22-7ºA - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

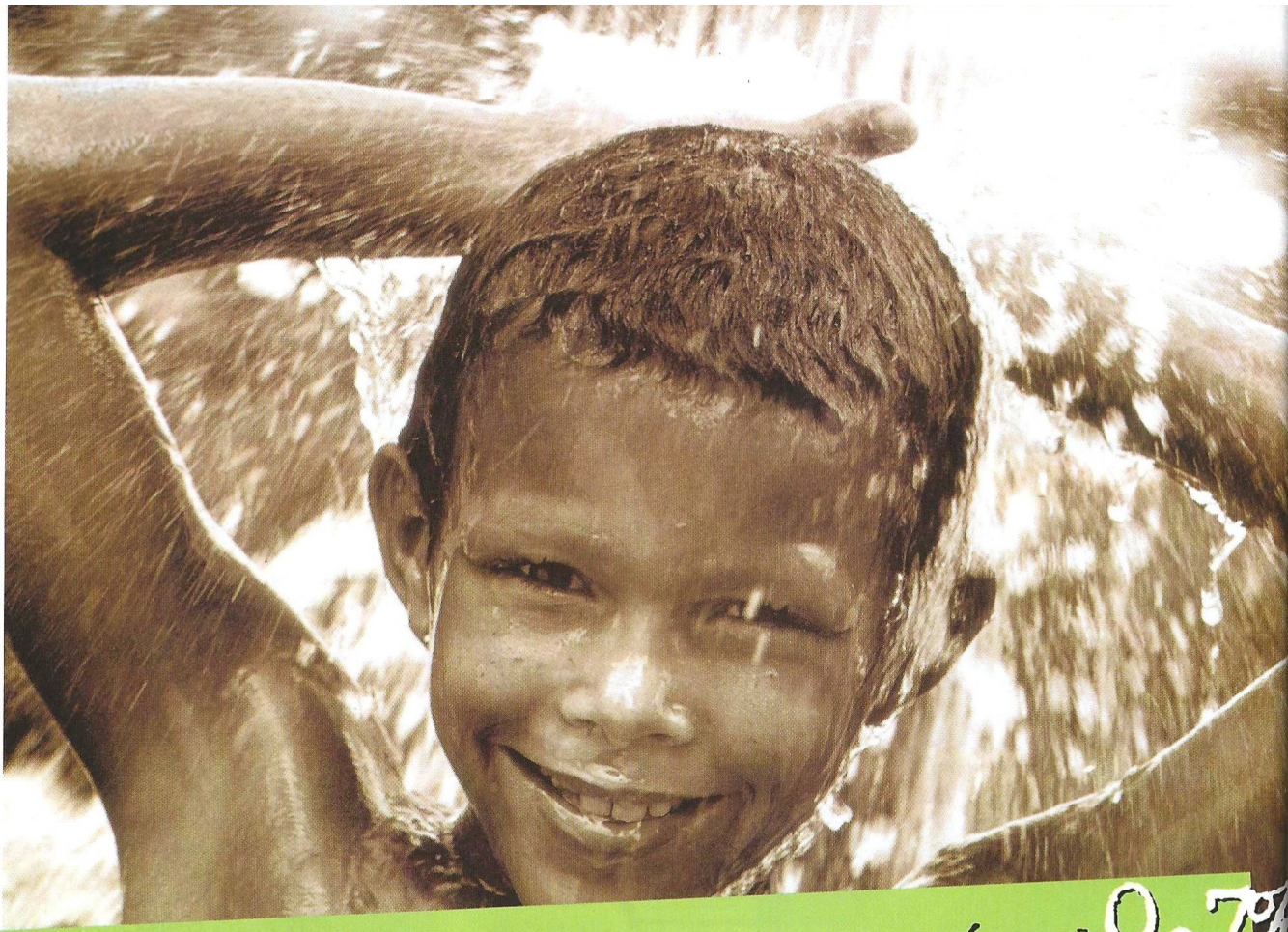
☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

TITULOS PEDIDOS — Precio
1)
2)

NOMBRE Y APELLIDOS.....
TFNO.....
DIRECCION.....
C.POSTAL.....
POBLACION.....
PROVINCIA.....

COLABORAN:

ABETO EDITORIAL
Adobe
Attachmate
Computer Associates
COREL
EICON TECHNOLOGY
EXPERT
FILLDA records
GLOBALINK
IBM
INPRISE
Intuit
KOC
LAFORIA
LOGISOFT
Logitech
Lotus.
Mc Graw Hill
MEDIA CONNECTION
MICRONET
network ASSOCIATES
Novell
OvisLink
Panda Software
PLANETA ACTIMEDIA
POWER PQ QUEST
SALVAT MULTIMEDIA
SP
SYMANTEC.
TECHAIR
RAXDATA
Zeta MultiMedia



Los habitantes de Ghana, se llevarán el 0,7% de las ventas de importantes productos informáticos en los meses de noviembre y diciembre.

Este año, al comprar informática, fíjate bien.
La mayoría de los fabricantes más importantes van a aportar el 0'7% del valor de sus productos a una acción solidaria.
El proyecto, planteado por Ayuda en Acción, consiste en la construcción de pozos de agua potable en la zona desértica de Chereponi, en Ghana.
A la hora de elegir, elige productos solidarios.
En Ghana, esperan el agua.

¿Quieres participar?.

Colabora, a través de la informática, a solucionar una necesidad tan vital como es el agua.

Selecciona tus compras y busca los productos identificados con este sello:

0'7%

PRODUCTO SOLIDARIO

PROMUEVE:

GTI
Cía. de Distribución de Software, S.A.

CON EL APOYO DE:

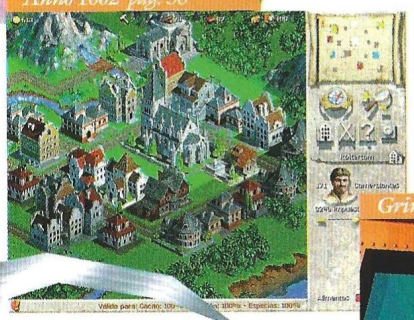
Ayuda en Acción

FamilyPC

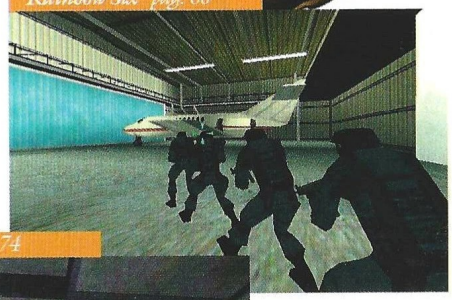
Reviews

48 ..... Aventura/Rol
56 ..... Estrategia
74 ..... Acción
94 ..... Deportes
96 ..... Simulación

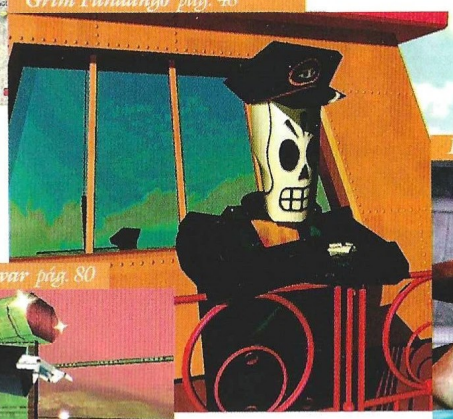
Anno 1602 pág. 56



Rainbow Six pág. 60



Grim Fandango pág. 48



Half-Life pág. 74

Hardwar pág. 80

Total Air War pág.96

Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro desproposito.

La muerte os sienta tan bien

Grim Fandango

Un año ha habido que esperar después de la anterior aventura de LucasArts. Durante todo este tiempo, la fecha de lanzamiento se ha ido moviendo hasta ahora. Es momento ya de conocer hacia dónde evoluciona este abandonado género de la mano de uno de sus máximos exponentes.

Manny Calavera lo tiene claro: es el último mono de la empresa, tiene unos clientes nefastos, no vende un colín y todo el mundo le ignora. Por fortuna para él, todo eso cambia cuando casi por casualidad –ayudada la casualidad por un poquito de mala uva–, descubre una terrible conspiración en el Reino de los Muertos: alguien se está enriqueciendo a costa de los viajes de lujo de las buenas personas que pasan a ¿mejor? vida.

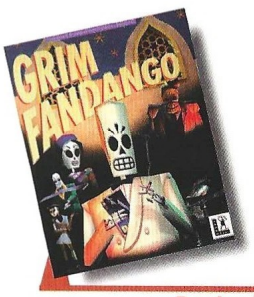
La última víctima, ejem, cliente de Manny es Mercedes Colomar, una santa que por culpa del vendedor de viajes al Más Allá se queda sin su billete de primera clase en un fastuoso barco. Obligado por las circunstancias a unirse a una facción revolucionaria cuyo único fin es desenmascarar a los conspiradores, Manny inicia un largo viaje que durará cuatro años. Su principal preocupación será encontrar a Mercedes, ya que si consigue proporcionarle el viaje que merece, él logrará también su billete para salir del Reino de los Muertos.

Un nuevo diseño

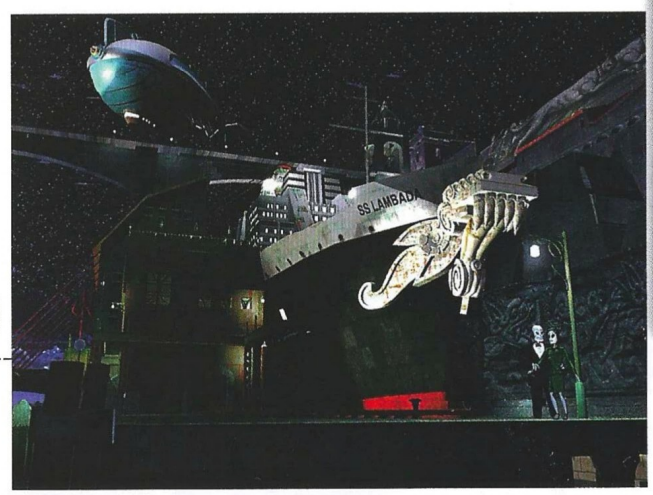
Como ya avanzamos hace tiempo, Grim Fandango es la primera de una nueva generación de aventuras gráficas que difiere mucho en apariencia y funcionamiento del clásico modelo 2D del género. Evidentemente no han sido los señores de LucasArts los primeros en tener la ocurrencia de utilizar escenarios 3D prerenderizados y superponer modelos animados 3D para los personajes en una aventura –no hay más que recordar Dark Earth, por ejemplo–, pero para su línea habitual de producción, esto es toda una novedad.

La ventaja de este sistema es que se consigue recrear las localizaciones del juego de una forma más espectacular que en 2D, y además permite una mayor libertad de movimiento y acción en pantalla, cambiando los ángulos de la cámara cuando resulta interesante hacerlo y obteniendo nuevas perspectivas que ayudan a obtener el máximo provecho del trabajo artístico.

El inconveniente, si se quiere considerar como tal aunque en realidad es simplemente una diferencia, es que al emplear modelos 3D se cambia el sistema de movimiento y la forma de interacción con el entorno. En lugar del ratón y puntos calientes, se emplean los cursores para el movimiento del personaje, y algunas teclas adicionales para usar objetos, correr, y otras funciones. Además, en un absurdo afán por aumentar el realismo y no querer interrumpir la acción, el sistema de inventario convencional ha desaparecido en favor de un, cuando menos, curioso invento: al pulsar la tecla correspondiente, Manny abre su chaqueta y con los cursores va sacando de ella sucesivamente los objetos recogidos. Esto está bien, podría ser realista –aunque no lo sea mucho el poder llevar una guadaña, quince barras de pan y cuatro globos con forma de animales en un bolsillo–, pero utilizado así desde luego interrumpe al ritmo. De forma



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 32 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB PCI, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts



Si Manny logra proporcionar a Mercedes el viaje que merece, el logrará también su billete para salir del Reino de los Muertos

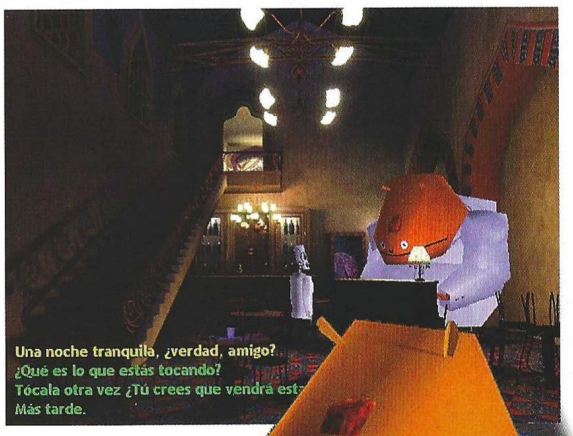
adicional se han implementado teclas de acceso rápido para los nueve primeros objetos del inventario, de forma que al pulsar una de ellas, Manny sacará inmediatamente el objeto correspondiente.

Muertos de risa

Dejando de lado el nuevo interfaz y los gráficos –que por cierto, no exigen tarjeta 3D y son igual de buenos con y sin ella–, otro de los aspectos más destacables del juego es el guión, apartado que comprende evidentemente tanto la historia como los diálogos. Si a alguien le parecía imposible superar el jocoso humor de cualquiera de las aventuras de LucasArts, puede ir olvidando esa idea. El humor no son sólo los chistes o unos diálogos divertidos, también está en las animaciones, cómo hablan los personajes, cómo son y se comportan. Y dada la "tétrica" ambientación de Grim Fandango, era imposible resistirse.

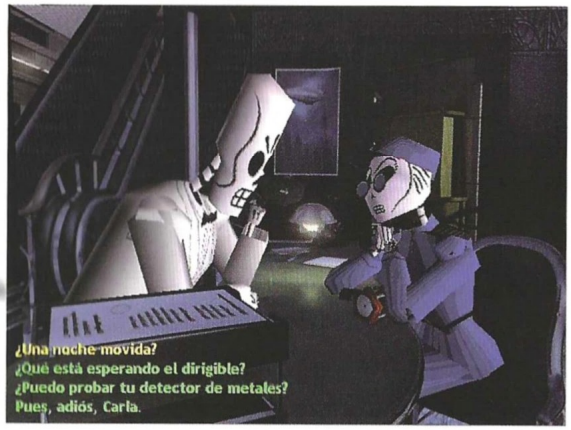
Además de escenas y situaciones que arrancan la sonrisa, hay muchas auténticamente hilarantes, y también personajes a los que se coge cariño y otros a los que entran ganas de estrangular al instante. A todo esto contribuyen también las voces que se han puesto, en castellano obviamente, que consiguen otorgar una personalidad distintiva a cada personaje del juego. La calidad es la mejor, como siempre en los productos de LucasArts, aunque no hay que quitarle mérito por ello al laborioso trabajo de traducción que en el caso de las comedias, es mucho más difícil que en otros juegos, y el resultado en Grim Fandango es francamente bueno.

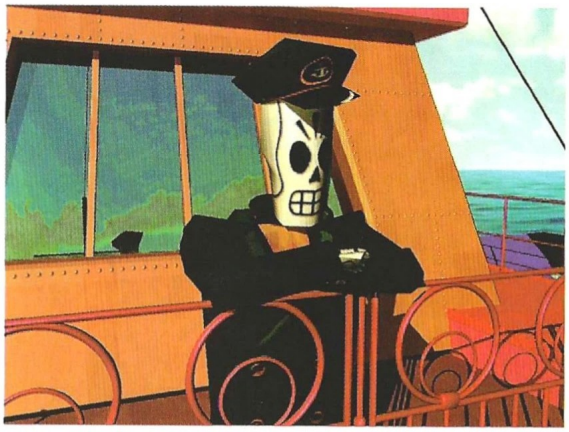
Otro aspecto en el que se ha introducido el humor son los puzzles, aunque evitaremos los ejemplos para no estropear sorpresas. Sin embargo, dentro de este apartado hay que destacar la espectacular dificultad de muchos de ellos, ya que no hay pistas para todo y en ciertos puntos es casi una cuestión de azar descubrir qué hay que hacer o encontrar una salida nada obvia de un determinado sitio.

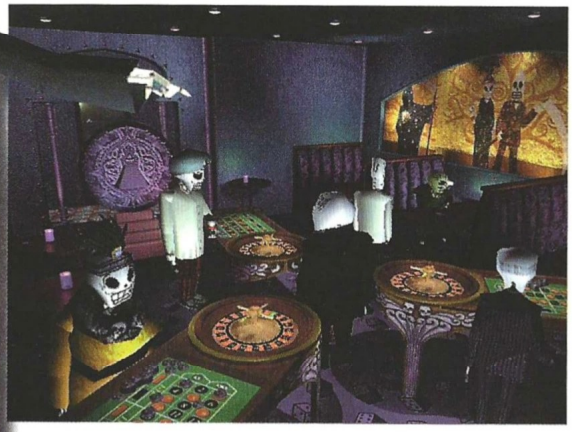


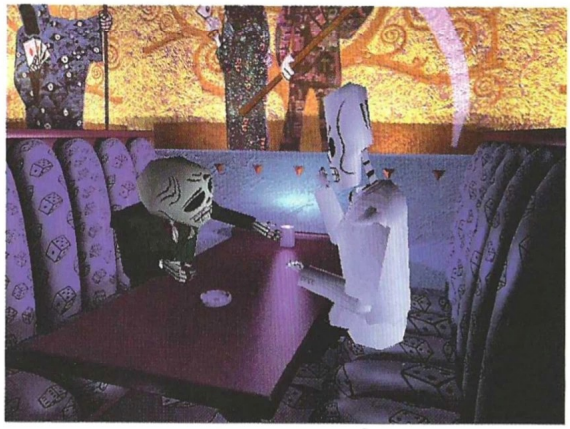
Linealidad rota

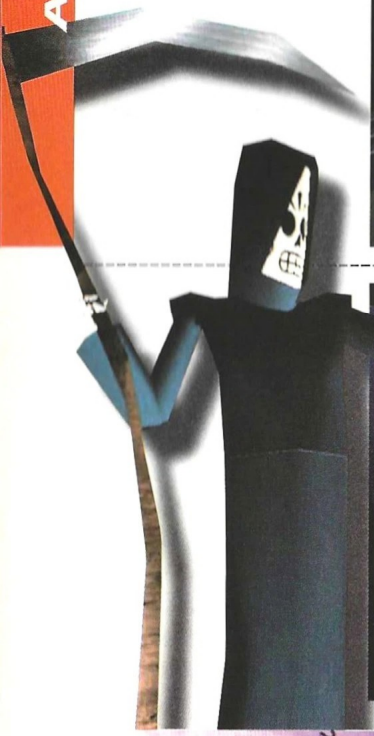
Con Grim Fandango, LucasArts ha experimentado también otra cosa que no está del todo mal, aunque resulta algo apabullante. De forma global el juego es lineal, aunque existen varios fi-











nales alternativos en los que Manny puede morir en diversos momentos del juego. Sin embargo, en algunos puntos se abre un considerable abanico de posibilidades para que el jugador tenga una cierta libertad de acción, pudiendo alterar, hasta cierto punto, el orden en que hará una serie de cosas.

Así, es posible explorar zonas inmensas como la correspondiente al segundo año –Grim Fandango contiene cuatro años de "la vida" de Manny Calavera en el Reino de los Muertos– e ir realizando pequeñas tareas en el orden que se quiera, siempre y cuando se disponga de los elementos necesarios. Hay más de noventa localizaciones exquisitamente trabajadas, y en su conjunto plantean más de un centenar de puzzles a resolver, así que es imposible hacer que el juego dure poco.

Además, y sin abandonar el reino de los números, los 55 personajes y las más de 7.000 líneas de diálogos tienen el fabuloso sello de Tim Schafer (Full Throttle y El Día del Tentáculo), quien parece haber agudizado su ingenio tras su anterior proyecto, hasta tal punto que visto Grim Fandango, dan ganas de comprar su próximo juego a ciegas.

El truco es...

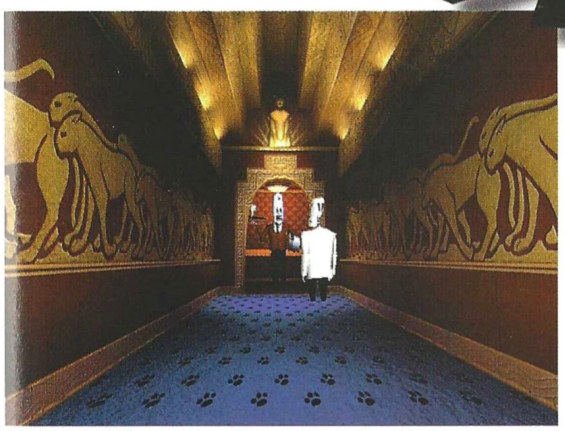
Para conseguir un buen cliente, tienes que llenar dos globos vacíos con los productos de la sala de embalsamamiento y meterlos en el sistema de correo interno. Coge las cartas de tu despacho, agujerea una en el escritorio de Eva y ve a la sala de la máquina de correo. Cierra el pestillo de la puerta y sal de la habitación. Entra de nuevo y usa la carta con el tubo rojo.

Difícilmente mejorable

Que el juego tenga dos CD's no es casualidad: es largo y contiene numerosas secuencias animadas que ocupan lo suyo. Estas escenas cumplen dos misiones fundamentales: desarrollar la historia y realzar la comicidad. La forma en que se insertan dentro del juego no es limpia, es decir, no enlazan una secuencia con otra sin transición, cosa que posiblemente hubiera sido bastante fácil dado el entorno gráfico utilizado.

Y como ya ocurriera con anteriores aventuras de LucasArts, Grim Fandango tiene esa aureola de atractivo que denominaríamos carisma si se tratase de una perso-

Hay más de 90 localizaciones exquisitamente trabajadas, y en su conjunto plantean más de un centenar de puzzles a resolver



na, un inconfundible toque de distinción que lo convertirá en todo un clásico de obligada referencia en el futuro. Es atractivo e interesante, muy jugable y engancha. A pesar de que la factoría Lucas haya tenido pequeños baches en su largo historial, perfectamente salvados por la elevada calidad del resto de su producción, con Grim Fandango demuestran que siguen siendo uno de los Midas de la aventura gráfica, campo en el que son auténticos expertos. Conseguir hacer un juego divertido con los muertos sin entrar en el humor de mal gusto y siendo respetuoso con el tema, no era tarea fácil, pero ellos lo han logrado.

Calificación

Grim Fandango

Pros: Grim Fandango es el ejemplo a seguir este año para los creadores de aventuras gráficas. Muy divertido, atractivo y goloso. LucasArts se ha superado con este juego. Imposible resistirse a él.

Contras: El sistema de inventario es un tanto incómodo. Algunos puzzles son excesivamente difíciles, exigiendo una guía de juego o bien una revelación divina para poder continuar.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Ambición de perfeccionista

Nightlong

Hace ya tiempo que países sin demasiada tradición en la producción de juegos de ordenador nos vienen sorprendiendo de vez en cuando con buenos títulos. Italia se suma a la lista con esta aventura.

En el año 2099 el mundo está organizado de forma radicalmente diferente a como nadie podría imaginar. Los gobiernos no existen, y todo está controlado por gigantescas corporaciones que manipulan la figura pública del gobernador a su antojo. La ciencia ha resuelto muchas cosas y es lo único que importa. En Union City, la capital de los Estados Unidos del Nuevo Orden, gobierna Hugh Martens, que obtuvo el cargo gracias al apoyo de Genesis, una monstruosa compañía dedicada a la criogenética.

Genesis está sufriendo una serie de ataques terroristas que dejan en una posición bastante incómoda a Martens, incapaz de resolver el problema con los medios de que dispone. El gobernador decide pedir ayuda a Joshua Reev, un antiguo compañero de armas que ahora se dedica a realizar investigaciones privadas. Por supuesto, Martens quiere el favor gratis, así que le recuerda a Reev que le debe la vida para que se sienta obligado a saldar la deuda con sus servicios. El informe es breve: Simon Ruby, uno de los colaboradores más cercanos de Martens, fue enviado a infiltrarse entre los terroristas y ha desaparecido. Se teme lo peor. La misión es sencilla: localizar a los terroristas, infiltrarse y encontrar su cuartel general. Una vez hecho esto, Reev sólo tiene que avisar a Martens y las fuerzas del orden se ocuparán del resto.

Una historia sólida

Esta muy atractiva puesta en escena lleva al jugador hasta la azotea del edificio de apartamentos donde vivía Simon Ruby, lugar en el que se revela qué tipo de aventura es Nightlong: de corte bastante convencional, sistema de puntos calientes, escenarios que combinan elementos 2D y otros renderizados en 3D, voces, textos... En definitiva, una aventura gráfica tal y como se hacían antes, lo cual, además de tener su encanto, no está nada mal para variar.

La historia es atractiva y sufre importantes puntos de inflexión en su desarrollo, y aunque los más avispados seguramente se huelan muy al principio algo del final de la trama, el conjunto no se verá demasiado afectado por ello. Con esto y la atmósfera recreada con juegos de luces y sombras, la ambientación envuelve al jugador rápidamente. Las secuencias animadas, introducidas hábilmente en numerosos puntos de forma que se note la transición lo mínimo posible, contribuyen a desarrollar el guión hasta el final.

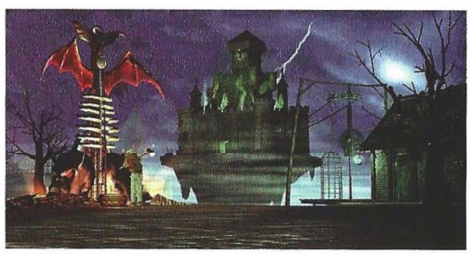
Puzzles para todos

Al margen de la impenitente tendencia del protagonista a utilizar un lenguaje que algunos podrían considerar ofensivo, los diálogos contienen lo justo para que el protagonista consiga lo que necesita o bien se amplíe la historia, todo ello en perfecto castellano (a excepción de las voces), lo que es de agradecer teniendo en cuenta que Nightlong no será una de esas aventuras que se convierten en clásicos de referencia obligada y que bien podría haberse quedado en inglés por este motivo, como otras.

Pero además de unos gráficos bonitos –en este caso bastante impresionantes por zonas, y siempre detallados–, una trama interesante y un interfaz cómodo, las aventuras contienen otro elemento fundamental que es el que al final marca el interés y lo que puede gustar y durar el juego: los puzzles. La mayoría de ellos entra dentro de lo razonable y tiene su lógica, pero hay dos en concreto que exigirán auténticas proezas mentales por parte de la materia gris del jugador, cosa que por otro lado no está mal, ya que si todo fuera tan sencillo como sota, caballo y rey, se perdería toda la diversión del asunto.

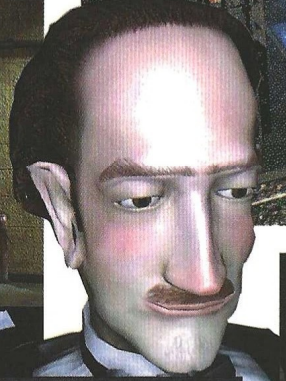
Variado y perfeccionista

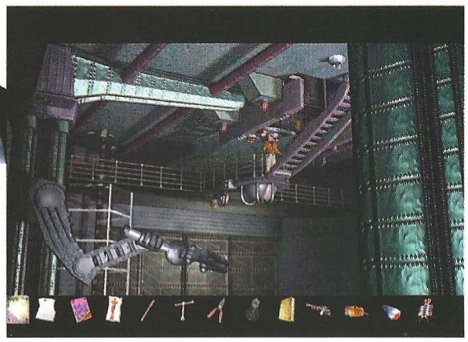
Merece la pena volver sobre el guión para destacar que aunque se presiente cierta inspiración en otros juegos para determinadas zonas de Nightlong, esta aventura ofrece en virtud de la trama una variada gama de localizaciones fantásticamente ambientadas que hacen que la historia cobre mayor solidez. Oscuros callejones, brillantes decorados, un intenso aprovechamiento de la iluminación, el uso constante de

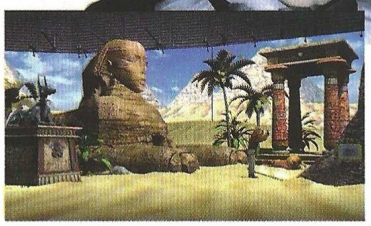


Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, 35MB de disco duro libres, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Trecision
Distribuidor: Proein

Esta aventura ofrece en virtud de la trama una variada gama de localizaciones fantásticamente ambientadas







El truco es...

La llave de la caja fuerte del apartamento de Ruby está pegada con celo en la parte exterior de la ventana del dormitorio. Tendrás que levantar la persiana con el botón correspondiente y abrir la ventana para acceder a ella.

efectos de sonido ambientales y la tendencia del protagonista a expresarse de la forma más variopinta en los momentos más inesperados, son un sólido soporte para la dimensión del juego.

Los personajes resultan en su mayoría creíbles a pesar de la extraña mezcla tecno-cyber-punk de su aspecto en contraposición al clásico traje de yuppie o mandil de tendero que ostentan otros. La animación es muy completa e ilustra detalles que en otras aventuras se pasarían por alto: por ejemplo, el hecho de coger una llave de un sitio elevado, obliga a Joshua a ponerse de puntillas, estirar el brazo y cogerla, cosa que hace. En otros juegos no se movería en absoluto del sitio y tendría la llave en su inventario.

El interfaz, además de utilizar el típico sistema de puntos calientes y diálogos con opciones, incluye también un cómodo inventario bajo la zona de juego, ya que la imagen es en plan cinemascope y deja franjas negras en las partes superior e inferior de la pantalla. Los objetos se pueden combinar y probar en cualquier parte.

Aunque es muy posible que pase sin pena ni gloria, Nightlong es una buena aventura gráfica que demuestra en cierta forma que en los países latinos sigue gustando mucho este género en su forma más convencional, pues si no nadie se habría molestado en hacerla. A todos los niveles posee gran calidad, aunque las voces no sean las mejores que se han escuchado (y eso que son las inglesas). Una opción más que recomendable, sobre todo ante la escasez de títulos en este género.

Calificación

Nightlong

Pros: Nightlong retoma brillantemente el género de la aventura gráfica de corte clásico. Es muy atractivo y resuelve con éxito todos los puntos de la trama sin dejar cabos sueltos, cosa a destacar por tratarse de una compleja conspiración.

Contras: Las voces se han quedado en inglés. Hay dos puzzles que rebasan los límites de la imaginación.

¿Más vale tarde que nunca?

The Feeble Files

Este juego, obra de Simon Woodrofe, autor de las dos entregas de Simon the Sorcerer, costó dos años y medio de producción y salió en todas partes hace 14 meses. Ahora, por fin, sale en España.

No sabríamos decir a ciencia cierta qué motivos se esconden tras tan espectacular retraso, puesto que la versión española debería haber salido hace un año, pero el caso es que ya está lista. Aunque quizá debiéramos empezar por otra cosa, hemos de decir que al menos el tiempo invertido en traducción y doblaje ha estado muy bien empleado, ya que The Feeble Files hace gala de una de las mejores adaptaciones a nuestro idioma, sobre todo en las voces.

Volviendo al esquema habitual de nuestros comentarios, el argumento del juego es todo lo "estúpido" –siendo este calificativo sinónimo de disparatado– que cabría esperar de sus autores. Feeble es un alienígena que vive en una sociedad muy represiva controlada por La Compañía. Los individuos son esclavos absolutos de la Omnimente, un ser casi divino que compendia un buen montón de tejidos neuronales con grandes poderes de computación, según descripción del autor.

Feeble (palabra inglesa que significa "débil" en su primera acepción, e "imbécil" si se aplica a la mentalidad de un individuo) tiene un grave accidente que cambia su absurda existencia para siempre. Pilotando su nave mientras hace gamberradas en el espacio, choca con la sonda Voyager y ésta, al caer, destroza unas instalaciones de La Compañía. Por supuesto, pronto se descubre quién es el culpable y Feeble termina en una prisión de máxima seguridad, donde conocerá a Delores, miembro activo y activista de la Rebelión. Acompañados por un robot militar, su misión será escapar y destruir a la Omnimente para devolver la libertad a los demás "feebles" del planeta.

Elementos de incomodidad

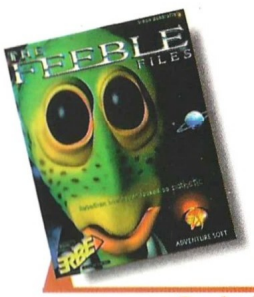
Después de las dos entregas de Simon the Sorcerer, cabría esperar que esta aventura fuese una muesca más en la lista de éxitos de Adventure Soft, pero no fue así en el extranjero y posiblemente tampoco lo será en España. Los motivos: un interfaz al que los calificativos más suaves que se pueden aplicar son desmañado, torpe e incómodo, y un aspecto nada atractivo, a pesar de que la calidad gráfica sea buena. El fantástico ritmo que tuvieran los Simon y su justa dosis de diálogos y textos, se ven sobrepasados en The Feeble Files: todo es lento y 5.000 líneas de diálogos acompañadas por largas animaciones (único motivo por el que el juego ocupa 4 CD's) es un exceso.

El interfaz emplea el sistema de puntos calientes y un cursor que cambia de forma para las diferentes acciones. A veces no está muy claro con qué se puede interaccionar y con qué no, y marcar ciertos puntos en algunos sitios para que Feeble vaya a ellos, puede tener como resultado que el cabeza-huevo verde haga el idiota por la pantalla sin saber qué hacer. Y lo que ya es la bomba es el inventario: un reloj de pulsera futurista donde se alojan los objetos, y que además contiene toda una enciclopedia con información sobre misiones, leyes, y crípticas pistas para algunos puzzles. Ir de una pantalla a otra puede ser una labor insufrible, ya que no existe opción para saltarse el escenario y Feeble se toma su tiempo para recorrer el decorado.

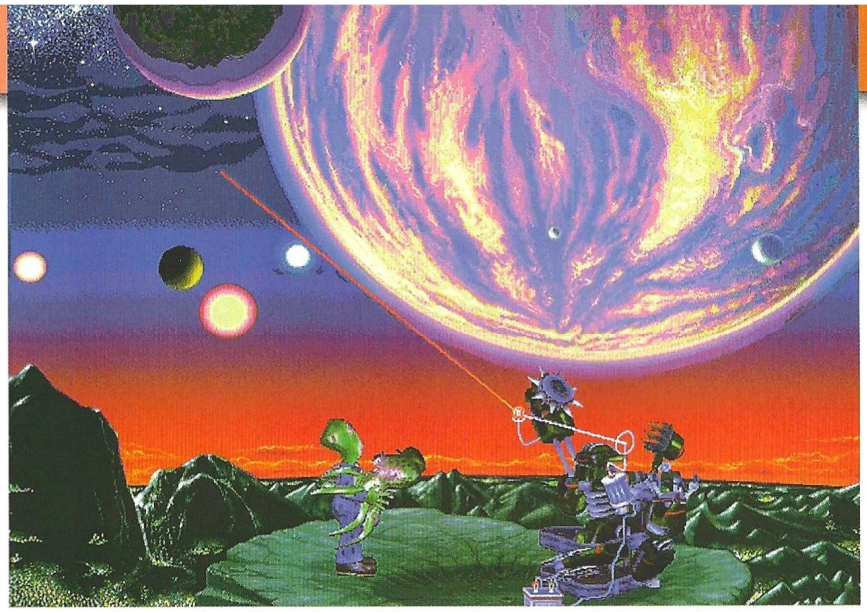
Un humor muy particular

Conseguir información y objetos, usarlos en el sitio adecuado... Lo normal en una aventura. De vez en cuando surgen puzzles imprescindibles para pasar de una sección del juego a otra, y mientras que algunos de ellos son lógicos y entretenidos, otros carecen de cualquier raciocinio. Se podría considerar que también son puzzles en sí los momentos del juego en que se controla a SAM, el robot militar, ya que posee habilidades como disparar misiles y ver cosas desde muy lejos. Decidir qué personaje controlar en estas ocasiones es vital para progresar.

En cuanto al sentido del humor, sello imprescindible de Adventure Soft en todas sus producciones, está en la mayor parte del juego. Si es bueno o malo, depende del gusto de cada uno, pero está en la línea de series de televisión como Enano Rojo (de hecho, una de las voces de la ver-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Adventure Soft
Distribuidor: Erbe

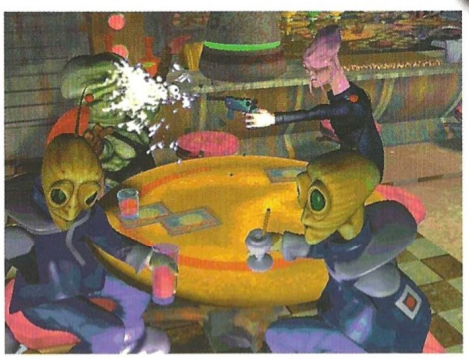


Los personajes están muy bien animados teniendo en cuenta la cantidad de detalles que hay en cada uno de ellos

sión inglesa es de Robert Llewellyn). Si el jugador tiene la suerte de que le vaya este tipo de humor, le encantarán los diálogos y demás parafernalia cómica incluida en The Feeble Files, y si no, lo más probable es que se pase al lado opuesto y lo odie a muerte.

Demasiado trabajo

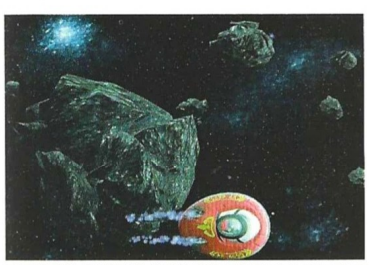
El aspecto gráfico es impresionante teniendo en cuenta el trabajo que ha debido llevar, aunque los escenarios son bastante poco agraciados en general. Sin embargo los personajes están muy bien animados teniendo en cuenta la cantidad de detalles que hay en cada uno de ellos y en las pantallas por las que evolucionan. Las secuencias animadas son bastante espectaculares y conectan las distintas partes del juego de forma muy adecuada. Un detalle curioso es que en una de ellas Feeble se toma su pastilla de carisma, algo irónico porque es precisamente algo de lo que el juego carece totalmente. La banda sonora y los efectos de sonido son de bastante calidad, y estos últimos han sido obtenidos de unas bibliotecas especiales de Hollywood en la que se pueden identificar algunas cosas de diferentes películas y series de televisión antiguas.



Volviendo la mirada al pasado para recordar títulos como The Curse of Monkey Island, Broken Sword II, Dark Earth, y otros contemporáneos del juego que nos ocupa, la verdad es que The Feeble Files no tenía nada que hacer en comparación con ninguno de ellos. En el presente, a pesar de la notable escasez de aventuras gráficas, tampoco. El notable esfuerzo de adaptación al castellano ha conseguido un magnífico resultado, pero de donde no hay, no se puede sacar. Era muy difícil que Adventure Soft consiguiese hacer un tercer juego manteniendo el elevado nivel de los dos anteriores, y desafortunadamente no lo ha conseguido. Esperemos que las aguas vuelvan a su cauce con el esperadísimo Simon the Sorcerer 3.

El truco es...

Para poder usar la moto al principio del juego, necesitas el equipo adecuado: el casco y una chupa de cuero. Para obtener esta última, tienes que usar el muñeco en el teletransporte. Ponte la chupa y sube a la moto.



Calificación

The Feeble Files

Pros: The Feeble Files tiene una de las mejores adaptaciones a nuestro idioma. A veces es divertido, el sonido es muy bueno y algunos de los puzzles son bastante decentes.

Contras: El interfaz es incómodo, el juego es muy lento y tiene un comportamiento un tanto errático en determinados momentos. Su atractivo es bastante limitado.

El gran descubrimiento

Anno 1602

Viendo qué juegos de estrategia en tiempo real no sólo arrasan, sino que se juegan durante mucho tiempo, parece que gusta más la construcción y el desarrollo de una civilización que la guerra continua. Pocos título subliman esto de una manera tan eficaz como éste.

Sobra decir que corre el año 1602. La colonización de infinitas islas en los mares y océanos descubiertos no hace tanto, es una fiebre casi comparable a la del oro algunos siglos más tarde. Decenas de barcos cargados con colonos, herramientas, madera y comida , zarpan en busca de nuevas tierras que descubrir y civilizar.

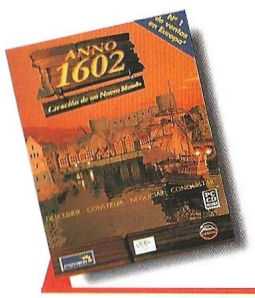
El proceso que siguen todos ellos es siempre el mismo hasta alcanzar un índice de población adecuado. A la llegada del barco a una isla, se explora ésta para conocer los recursos disponibles (hierro y oro) y qué tipo de cultivos se pueden cosechar (cacao, vides, caña de azúcar, especias, tabaco, algodón o trigo) con una cierta seguridad. En casi todas partes se puede obtener piedra, madera, caza y pesca, y se pueden criar vacas y ovejas, lo cual asegura un mínimo mantenimiento de la población.

Los primeros pasos son conseguir madera, comida y tela, de forma que una colonia mínima pueda abastecerse sin problemas. Para crecer, será ellos mismos quienes vayan pidiendo diferentes mejoras a su calidad de vida y nuevos productos de consumo, lo que obliga a establecer distintos sistemas de producción en función de los recursos disponibles. Tabernas, médicos, iglesias, hospitales, joyeros, sastres, herreros... Más de 90 estructuras diferentes, incluyendo por supuesto las militares (de las que no se hace uso hasta bastante avanzado el juego), y una dificultad asombrosa plantearán un formidable reto al jugador.

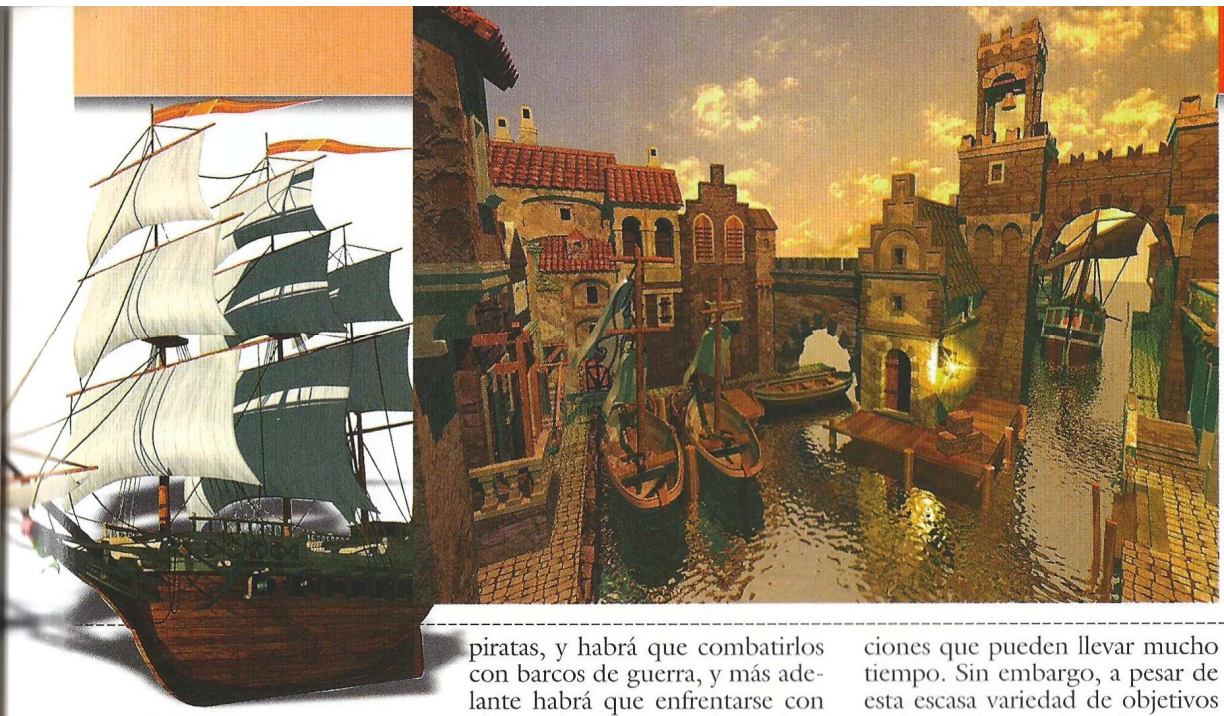
Sociología interactiva

Para alcanzar cualquiera de los objetivos planteados en las escasas 16 misiones de juego –escasas por motivos que explicaremos más adelante– es imprescindible mantener satisfechas las exigencias de la población, lo cual no siempre resultará barato. A más población, más recaudación de impuestos, pero por otro lado, todas las estructuras tienen un coste de mantenimiento, lo cual, unido al coste de las importaciones, puede provocar fácilmente un balance anual negativo, sobre todo porque las estructuras cuyo único fin es elevar el estatus social, tienen un determinado radio de acción y de algunas de ellas hay que construir varias.

A medida que los colonos van viendo cubiertas sus necesidades, adquirirán un nuevo estatus social, pasando por pioneros, colo-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100, 16MB de RAM, 85 MB en disco duro, SVGA PCI 2MB, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95
N° de jugadores: 1o varios
Editor: Sunflowers
Distribuidor: Infogrames



nos, ciudadanos, mercaderes o comerciantes, y por último aristócratas. Cada una de ellas necesita un mínimo de integrantes y de exigencias satisfechas antes de convertirse en la siguiente, siendo éste el núcleo fundamental del juego.

Se repite más que...

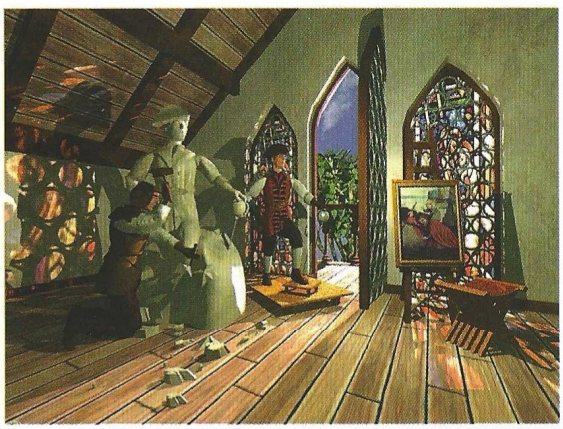
La gran mayoría de las misiones plantea un objetivo del tipo conseguir X habitantes de los cuales Y tienen que ser de una determinada clase social. El punto de partida es siempre el mismo: un barco cargado con comida, herramientas y madera. A partir de aquí, el desarrollo es progresivamente igual en todas las misiones, variando las relaciones comerciales que se pueden establecer con otras colonias para obtener productos que de otra forma sería imposible conseguir, y la cantidad de islas colonizadas con el mismo fin. En un momento dado aparecerán en escena los piratas, y habrá que combatirlos con barcos de guerra, y más adelante habrá que enfrentarse con otras colonias, pero el combate no llega a ser un aspecto fundamental del juego casi hasta el final, y quizá sea lo menos entretenido de todo, si bien es la única variante sobre el modelo estándar de Anno 1602.

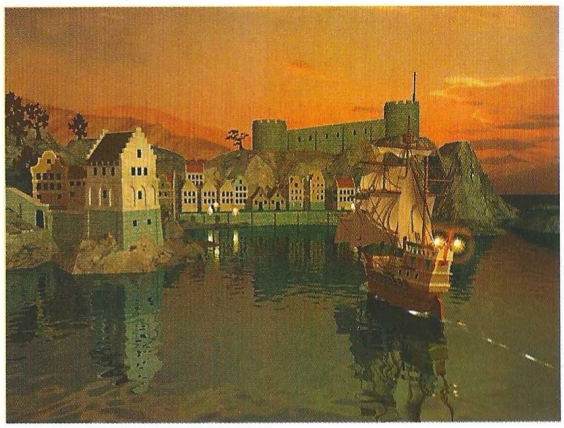
Las primeras ocho misiones tienen este desarrollo lineal, y en las ocho últimas, además de introducirse el combate en algunas, hay varias en las que no hay que construir desde cero y se tiene una monstruosa colonia desde el principio, lo cual plantea otro problema adicional: enterarse de qué hay y qué hace falta, indagaciones que pueden llevar mucho tiempo. Sin embargo, a pesar de esta escasa variedad de objetivos en las misiones, el conjunto resulta más que interesante, aunque puede aburrir pasado no mucho tiempo: después de unos días ya se conocen todas las estructuras y posibilidades, y llega un momento en que no queda más por hacer o descubrir.

Más de 90 estructuras diferentes y una dificultad asombrosa plantearán un formidable reto al jugador

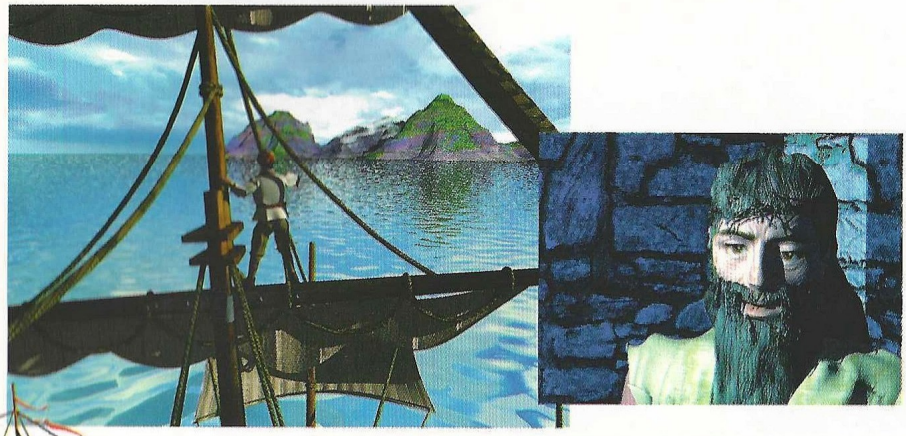
Poco inteligente

Existen dos modalidades más de juego: continuo y multijugador. La primera no tiene demasiado sentido como no





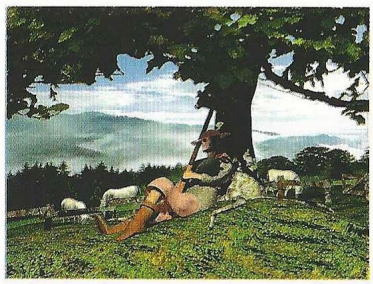
Anno 1602



Se puede girar y ampliar la vista en un nivel para obtener un detalle magnífico de las estructuras y el terreno

sea el de aprender todas las posibilidades antes de jugar la campaña, ya que es tan repetitivo que aburre. La segunda, basada en escenarios, tampoco aporta demasiado, y carece de opciones para personalizar las partidas de forma que resulten más interesantes. Si existieran un editor de escenarios, mapas más grandes, la posibilidad de decidir cuántos oponentes controlados por el ordenador participarán en el juego, y otras opciones ya comunes en este tipo de juegos, Anno 1602 ganaría bastante.

El juego se presenta con la consabida isométrica, se puede girar y ampliar la vista en un nivel para obtener un detalle magnífico de las estructuras y el terreno, y la banda sonora y los efectos de sonido colorean constantemente el ambiente. La inteligencia artificial es de esas que llaman la atención porque el ordenador siempre lo hace todo mejor y más rápido, aunque afortunadamente no se compite contra él constantemente.



Anno 1602 es con diferencia una de las mejores ideas que alguien ha tenido para un juego últimamente, pero se le podía haber sacado más partido con un diseño algo diferente y notables mejoras en la opción multijugador. Logra enganchar al principio como los juegos más exitosos, pero en lugar de tener una curva creciente de adictividad, el gráfico baja hasta la línea de "no apetece seguir jugando". La que sí es creciente hasta casi el límite es la curva de dificultad, mientras que la de complejidad alcanza un punto en el que se mantiene estable, aunque sufre picos en función del número de habitantes que se tenga en las colonias.

El truco es...

Trata de mantener un nivel de población adecuado no sólo a las exigencias de la misión, sino a las estructuras de mantenimiento que tienes de forma que el nivel de ingresos sea siempre superior al de gastos. El comercio es fundamental, tanto a nivel de exportación como de importación. Saca el máximo provecho de las rutas comerciales automáticas.

Calificación

Anno 1602

Pros: Anno 1602 logra efectuar una espectacular incursión en un género tan trillado como la estrategia en tiempo real con una brillante idea. Está totalmente en castellano, incluyendo voces.

Contras: El juego tiene grandes carencias en multijugador y un progresivo desinterés después de las ocho primeras misiones (aunque sólo éstas ya merecen la pena), resultando repetitivo y poco variado. Simplemente, no está lo bastante bien acabado.

¡TÚ MANDAS!

NUEVO

Microsoft Digital Sound System.

Convierte tu PC en un equipo de música de 80W y escucha el SubWoofer con los juegos. Ahora sí que no podrás hacer "oídos sordos" a toda la realidad que te ofrecen los mejores juegos multimedia.
Disponible a partir de diciembre de 1998.

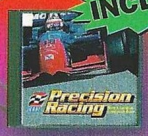
39.990 ptas.*

NUEVO

INCLUIDO

Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel.

A partir de ahora manejar tus vehículos ya no será lo mismo. Con tu volante y tus pedales conduce por donde quieras sin moverte de casa. Tu experiencia será tan real que dejarás de gastar dinero en gasolina. Incluye Cart Precision Racing y Monster Truck Madness2.
(Sólo incluye los CDs de los juegos).
Disponible a partir de diciembre de 1998.



INCLUIDO

39.990 ptas.*

Microsoft SideWinder Precision Pro.

Microsoft SideWinder Precision Pro es la mejor forma de vivir experiencias lo más reales posibles. Diseño ergonómico y de alta calidad para vivir sensaciones de movimiento únicas que no se pueden explicar, hay que vivirlas. También para *USB*.

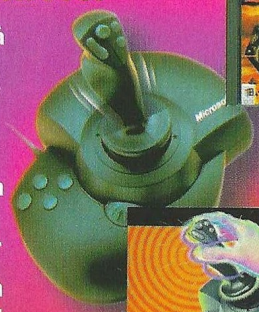
14.990 ptas.*

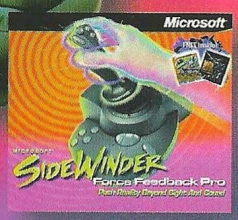
Microsoft SideWinder Force Feedback Pro.

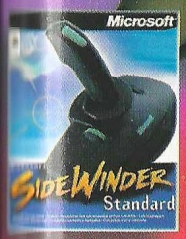
La realidad más allá de la vista y el sonido. Su diseño ergonómico y su sensor óptico-digital te proporcionarán una precisión y una velocidad óptimas. ¡Experimentarás sus vibraciones con la nueva sensación: Urban Assault!. (Sólo incluye el CD del juego).

29.990 ptas.*

INCLUIDO







Microsoft SideWinder Standard.

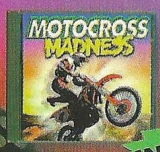
Su resistente diseño moldeado permite controlar con toda precisión los movimientos de alta velocidad de todos los juegos basados en Windows® y en MS-DOS®.

.990 ptas.*

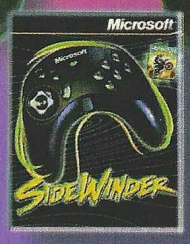
Microsoft SideWinder Freestyle Pro.

Disfruta a tope con la nueva tecnología de detección de movimiento. Controlarás tus movimientos en los juegos de acción en 3D con un leve movimiento del dispositivo. Ahora con Motocross Madness incluido.
También para *USB*.
(Sólo incluye el CD del juego).

12.990 ptas.*

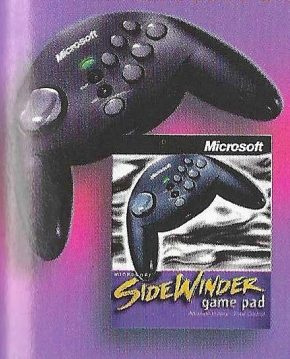


INCLUIDO



NUEVO

Microsoft SideWinder game pad.



Más botones,más funciones, mayor control. Gracias a su diseño exclusivo y a su capacidad de programación te permite jugar simultáneamente hasta con 4 Microsoft SideWinder.

7.990 ptas.*

Si deseas más información sobre estos productos, llama al teléfono de Atención al Cliente: **902 197 198** o visita nuestra web: www.eu.microsoft.com/hardware/

Microsoft

www.eu.microsoft.com/spain/

Guerreros de las sombras

Rainbow Six

Fugaces sombras a la tenue luz de la luna se mueven en silencio alrededor de la casa. Tras un breve momento de quietud, una explosión seca, un fogonazo, y las sombras entran en acción. Sólo el ruido de los casquillos supera al sonido del silencio. Han pasado 45 segundos y la situación está controlada y asegurada.

De sobra es conocido por todos, las dificultades con las que se pueden encontrar las fuerzas especiales de elite de todo el mundo, tales como el SAS británico, los SWAT americanos o la UEI de la Guardia Civil española, destacada recientemente la número uno del mundo, por sus eficaces y brillantes intervenciones que normalmente saldan sin causar daños a los rehenes.

Pues gracias a una afortunada idea del señor Tom Clancy, se ha diseñado este programa de excepcional calidad, donde nos colocamos al mando de un equipo de fuerzas especiales, preparado para actuar en cualquier parte del mundo, y afrontar cualquier tipo de situación de riesgo.

Sesiones de entrenamiento

Una vez elegido el tipo de juego que queremos, abriremos una ficha de campaña a la que asignaremos un nombre. Después de estudiar la misión que nuestro oficial al mando explicará en el parte del día, lo mejor que podremos hacer es darnos una vuelta por el campo de entrenamiento. En él, las situaciones que un miembro de las fuerzas de asalto debe afrontar están perfectamente reflejadas, a fin de poder estudiar nuestras reacciones, armas, equipo, trabajar en conjunto y con fuego real, a fin de no cometer errores que acabarían con nuestras vidas o las de los rehenes.

El entrenamiento es impresionante, puesto que sólo con realizar con éxito las pruebas de puntería y las de asalto nos daremos cuenta de la facilidad con la que una situación de riesgo se puede escapar de las manos.

Inicio de la misión

Una vez escuchado el "briefing" del oficial al mando, la responsabilidad está en nuestras manos. Elegiremos los oficiales que van a tomar parte en la misión en base a su experiencia, capacidades y aptitudes. Después, será el turno de elegir el equipo de combate adecuado a las circunstancias del entorno donde nos vamos a mover, el blindaje, que si bien será adecuado para algunas situaciones, en otras será un estorbo y tendremos que sacrificar seguridad por movilidad. Las armas es otro de los puntos importantes. Para ello y a nuestra disposición tendremos lo ultimo y reglamentario que hoy en día utilizan todas las fuerzas especiales del mundo. Subfusiles con silenciador incorporados, pistolas con silenciador, granadas fumígenas, detonadoras, de fragmentación, cargas huecas, aparatos de escucha, intensificadores de visión nocturna y un larguísimo etcétera, con el que sin duda encontraremos el equipo adecuado para los hombres adecuados.

Planificación del asalto

Nos movemos ahora en una pantalla donde está representado de forma tridimensional y a vista de pájaro el objetivo que vamos a asaltar, ya sea una embajada, avión, cuartel o cualquier lugar donde a alguien se le ocurra alguna idea que ponga en peligro a personas inocentes. Formaremos los grupos de asalto y asignaremos las misiones a cada uno de los grupos formados, especificando minuciosamente los cometidos de cada uno de ellos.

Tendremos que ordenar donde se van a desplegar, los puntos de reunión y las priorida-

Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166MMX, tarjeta gráfica SVGA, Windows 95 16MB RAM, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Red Storm Entertaiment
Distribuidor: Proein

Gracias a una idea del señor Tom Clancy nos colocamos al mando de un equipo de fuerzas especiales

des de la misión. Una vez trazado el plan y observando los informes de inteligencia que nos revelarán las posibles situaciones de los objetivos a recuperar o de los rehenes a salvar, nos pondremos en marcha.

Resolución del asalto

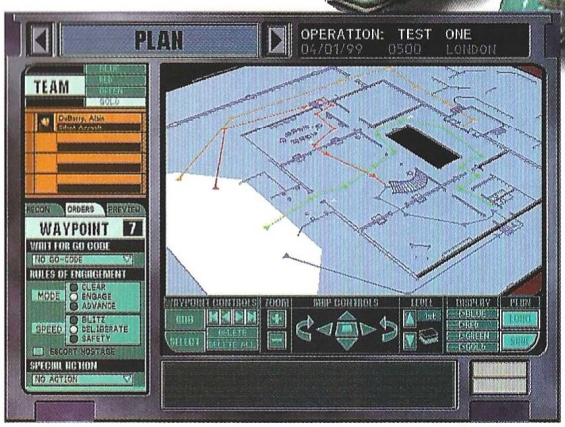
Y es aquí donde empieza la emoción. Elegiremos uno de los miembros de nuestro equipo para movernos en un entorno tridimensional increíblemente detallado. El manejo de nuestro hombre es a través del ratón y con la ayuda de atajos de teclado conseguiremos manejar todo su equipo. Podremos saltar de hombre en hombre a fin de poder controlar la situación en cualquier parte y ver que es lo que está pasando.

El espectáculo visual es increíble. Observaremos como los hombres de nuestro equipo, perfectamente organizados corren agachados en posturas de combate real, cómo se agachan al pasar un obstáculo o al quedarse al descubierto, la forma de doblar una esquina con sumo cuidado a fin de que un francotirador tenga muy difícil poder hacer su trabajo.

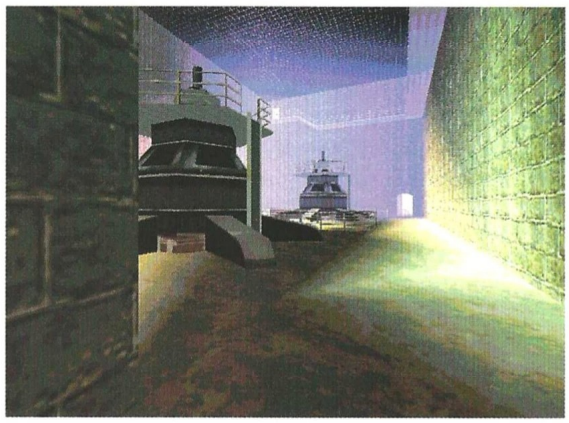
Real como la vida misma

En fin, realidad al cien por cien, nosotros con nuestro equipo nos dirigiremos al lugar asignado, una vez conseguido esto, daremos un mensaje por radio comunicando a los demás equipos que estamos en posición. Cuando recibamos la confirmación de que todos los demás equipos están situados daremos la orden de ataque.

El combate suele ser rápido y feroz, normalmente utilizaremos las granadas aturdidoras, con lo que los terroristas tienen poco tiempo para reaccionar, los disparos que efectuaremos silenciados por el supresor, apenas dejarán oír un leve tableteo, siendo más ruidoso el sonido de los impactos de los proyectiles. Los demás equipos nos avisarán de las bajas tanto de los miembros de nuestros equipos como las de los terroristas. Una vez cumplidos los objetivos de la misión se dará por finalizada y tendremos un informe exhaustivo de las incidencias del asalto.



La banda sonora va siguiendo la acción, creando la atmósfera adecuada en cada momento del juego



La atmósfera de juego

En un programa donde el realismo y la tensión son la tónica principal, es obligado poder decir que la atmósfera de juego es una de las más verosímiles que hemos visto. No sólo los gráficos son impresionantes, sino que además la banda sonora acompaña en cada momento al desarrollo de la acción. Esta es interactiva, y al estilo de cualquier película de la gran pantalla, va siguiendo la acción, amoldándose y encajando perfectamente, creando la atmósfera adecuada en cada momento del juego.

Los terroristas se comportan de una forma bastante creíble, organizando guardias, patrullando, y liquidando, por supuesto a los rehenes, si perciben que un asalto ha comenzado y que su plan se ha ido al traste.

Las misiones y objetivos

Son muchas y muy variadas; una vez que hemos puesto nombre a la campaña, nuestro objetivo será lograr la consecución de una serie de misiones. Estas varían tanto en objetivos como en lugares y tan pronto podemos vernos asaltando y liberando una embajada, como un avión, o incluso irnos a cualquier parte de Africa o Sudamérica para asaltar un cuartel, volar una planta química o escoltar a alguna persona importante protegiendo en todo momento su vida.

Las misiones están basadas en acontecimientos reales ocurridos en diversas partes del mundo y que han sido recopiladas y estudiadas a fin de poder ofrecer al usuario un producto verdadero y auténtico alejado de cualquier afán cinematográfico, puesto que hay situaciones en que la realidad supera con mucho a la ficción.

Conclusión final

Real como la vida misma, está repleto de dosis de acción y aventura, y logra encontrar un equilibrio medio entre la acción desenfrenada y una estrategia, que gracias a una planificación cuidadosa, no sólo reta nuestros reflejos, sino también nuestra inteligencia, atención y capacidad organizativa.

Es un programa ciertamente impresionante, que añade una atractiva mezcla de realidad y acción, lo que sin duda logra que cumpla más allá de sus objetivos y nos ofrezca una experiencia llena de emoción, aventura y riesgo.

Si a todo esto sumamos que el programa va a ser traducido al castellano, incluídos los diálogos, podemos asegurar que va a ser uno de los títulos más impactantes. Como tampoco es desdeñable el hecho de que el juego venga avalado por el popular escritor Tom Clancy.

El truco es...

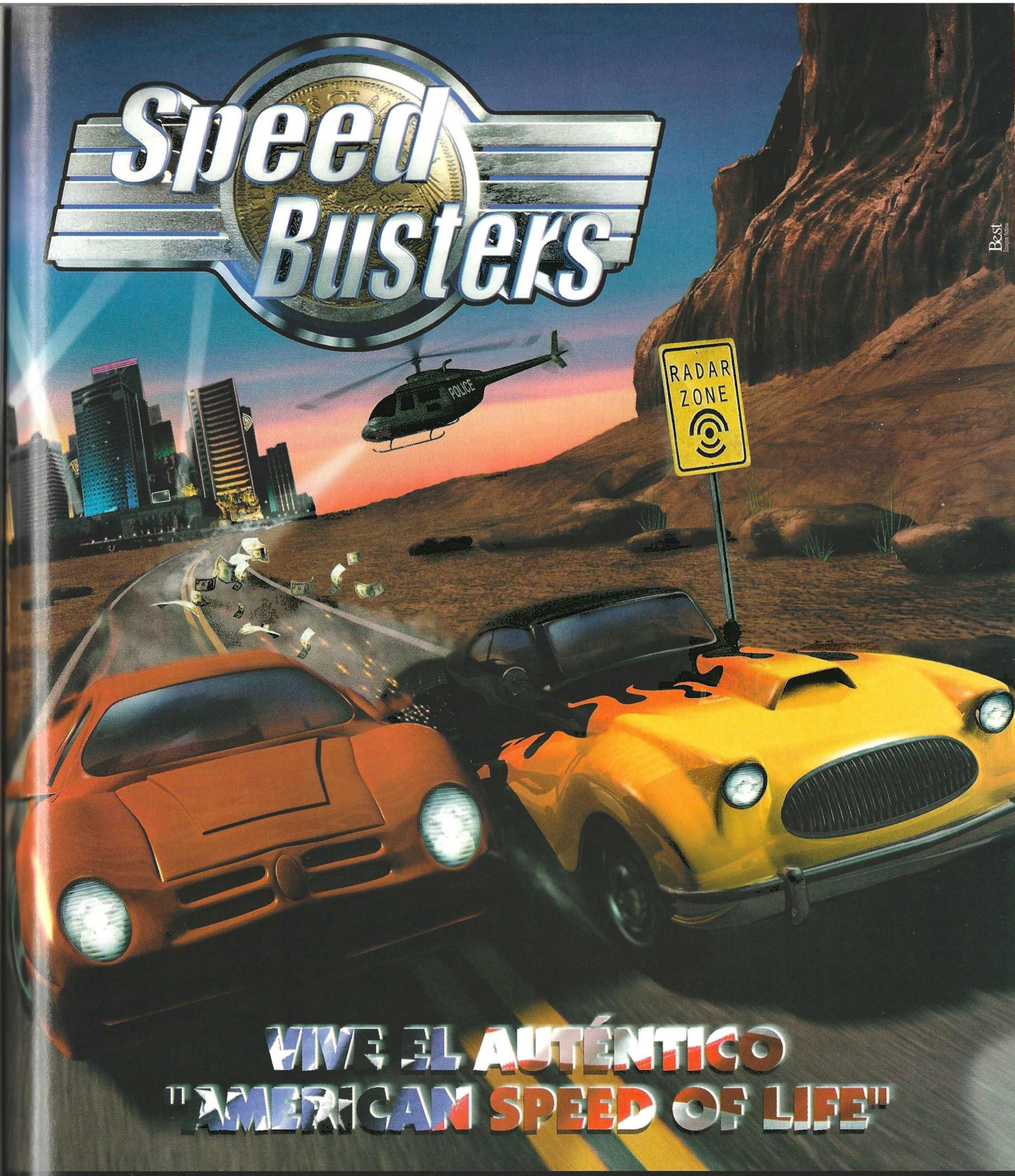
Hay que practicar mucho, como hacen las fuerzas especiales en la realidad, en la sección de entrenamiento. Una planificación estructurada de la forma de resolver las situaciones al detalle y el estudio pormenorizado de las instalaciones por las que nos vamos a mover, constituyen la base de nuestro plan de acción. Hay que recordar que lo más importante es eliminar a los terroristas antes de que puedan eliminar a los rehenes, puesto que lo más prioritario son sus vidas.

Calificación

Rainbow Six

Pros: Gráficos impresionantes, acción trepidante, juego en red, una banda sonora realmente adecuada. Un realismo que va a ser muy difícil de poder superar. Las misiones están perfectamente diseñadas y los comportamientos tanto de los miembros de nuestro equipo como de los enemigos son totalmente reales y naturales. Es lo más parecido a ser un miembro de las fuerzas especiales.

Contras: Requiere una máquina bastante potente. La tarjeta 3DFX es una opción prácticamente obligatoria para poder disfrutar de sus excelentes gráficos.



CD-ROM PC

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http://www.ubisoft.es

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

...morituri te salutant

Caesar 3

Parece que en estos tiempos todo vale, y se pueden sacar secuelas a go-go sin pensar en hacer nada demasiado nuevo. Esto se puede decir tanto de Impressions con este juego, como en realidad de buena parte de las compañías del sector.

Antes de seguir leyendo, si has jugado las dos ediciones anteriores de Caesar, no te molestes: vas a encontrar una descripción bastante similar a lo que ya conoces y has podido leer hace casi dos años. Y no es que queramos repetirnos o se nos haya acabado la imaginación, es que cuando un juego cambia tan poco en tanto tiempo, no hay demasiado que contar, y menos, novedades. Éstas se pueden resumir brevemente en mejores gráficos, mapas más grandes, una sola pantalla para la ciudad y el combate, y un combate más "realista".

En general, los juegos de estrategia en tiempo real suelen combinar tres aspectos fundamentales del género: la obtención de recursos, la construcción y la guerra. Todos ellos se han combinado de mil y una formas diferentes, logrando a veces buenos resultados. En el caso de Caesar 3 también existen estos elementos, pero la balanza se inclina a favor de la construcción y la gestión económica con ligeras dosis de batallas o escaramuzas y un leve toque de obtención de recursos, aunque no existe ninguno como tal. Bastante avanzado el juego, las batallas comienzan a cobrar importancia, hasta un punto que explicaremos más adelante.

"City simulator"

El objetivo primordial del juego es erigir ciudades autosuficientes, aunque para hacerlo tengan que comerciar con otras. Prácticamente todas las misiones empezarán con un pedazo de terreno salvaje y deshabitado cruzado por un camino de tierra, y habrá que poblarlo de la forma más conveniente. Habilitar zonas para la construcción de casas, comunicarlas con caminos, proveer de agua a los ciudadanos, levantar mercados, puestos de ingenieros y vigilancia para el mantenimiento de todo, templos para agasajar a los dioses, un senado y sus correspondientes instituciones para recaudar impuestos... La lista es casi interminable.

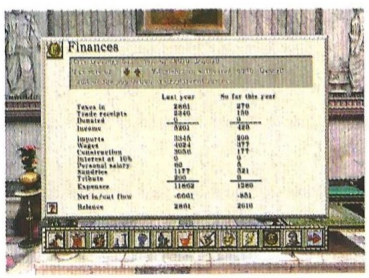
La ciudad tiene que ser completamente operativa a todos los niveles, y como en todas partes, es necesario que haya una población trabajadora, artistas, entretenimientos, escuelas, bibliotecas, granjas y muchas otras cosas en las que uno no piensa habitualmente pero sin las cuales sería imposible subsistir. Pero claro, en los tiempos del Imperio Romano, todo se movía bajo la atenta mirada de los dioses, y éstos tienen un importante papel en el juego, tanto es así que si no se les tiene contentos son capaces de destrozar cosechas, enviar bárbaros para destruir la ciudad, hundir barcos y sembrar el descontento entre la población mediante pesadillas, aumento del crimen y otros actos "divinos".

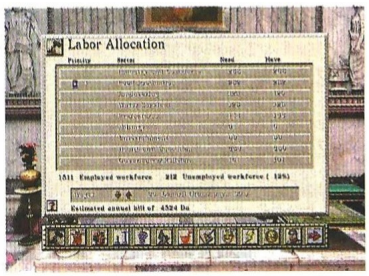
Cada ciudad puesta en marcha cumpliendo los objetivos marcados por la misión, es un paso hacia Roma. Además de conseguir un determinado nivel de población, ésta tendrá que tener unas cualidades mínimas para poder acceder a nuevas misiones, medidas todas en porcentajes: prosperidad, cultura, favor del César, paz y empleo.

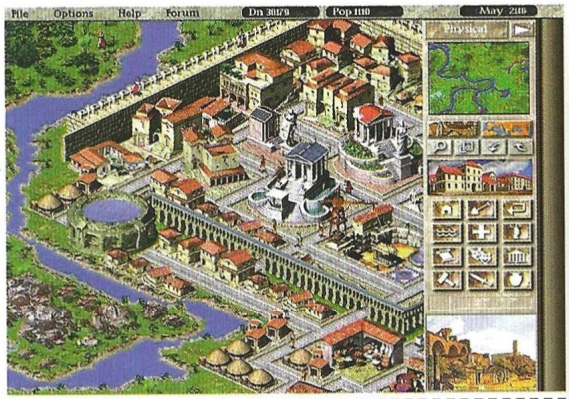
El desastre

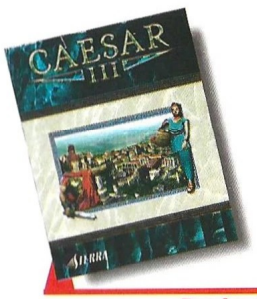
Llegado el momento en que el jugador cree dominado el aspecto de construcción y gestión, tendrá que hacer frente a un nuevo elemento que casi se presenta de sopetón: los ataques enemigos. Hasta ese punto, pequeñas rabietas de los dioses han provocado nimias revueltas fácilmente controlables si se contaba con una cantidad suficiente de prefecturas, pero de repente, surge la necesidad de contar con un ejército, lo que complica enormemente la situación.

Antes de poder tener soldados del tipo que sea, hacen falta

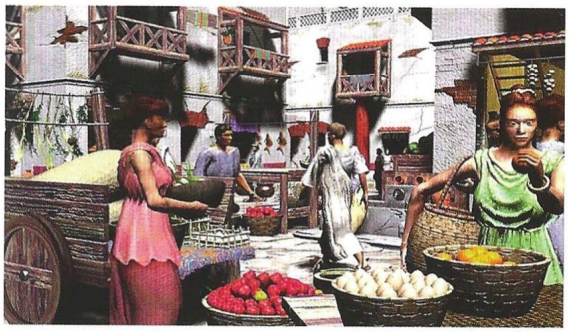


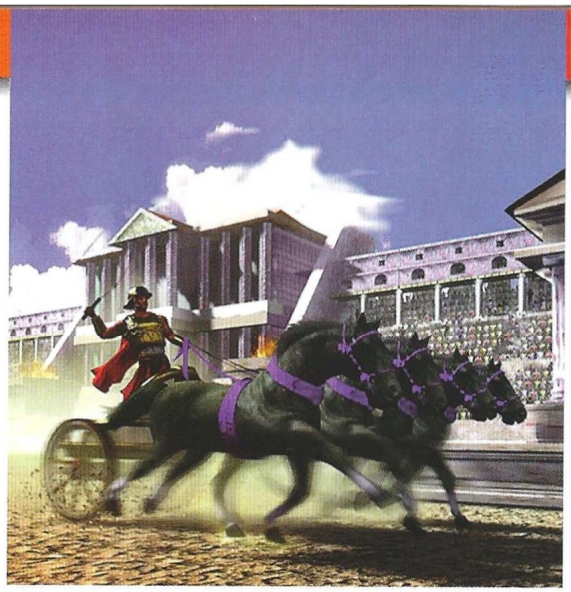






Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Cendant





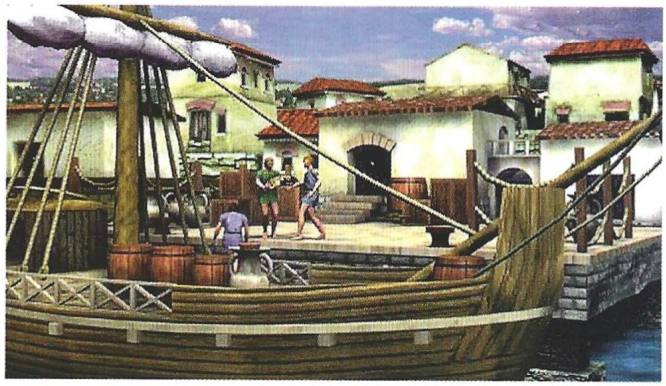
Cada ciudad puesta en marcha cumpliendo los objetivos marcados por la misión, es un paso hacia Roma

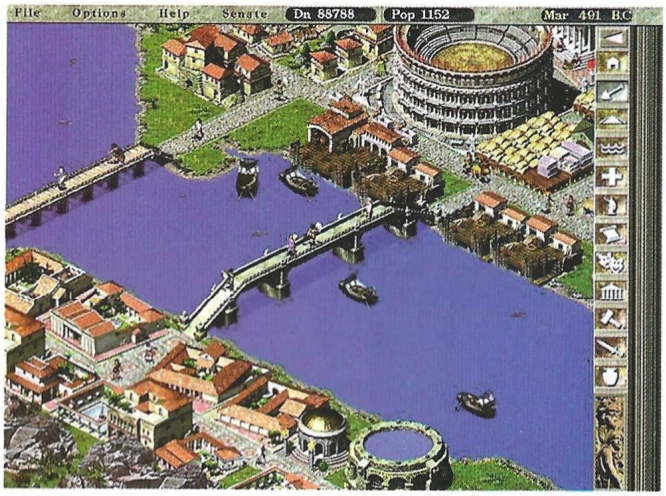
minas de hierro y fábricas de armas. Entonces se pueden tener barracones, academias militares y algunas estructuras más útiles para la creación de un ejército. Teniendo en cuenta que todo esto ha de suceder mientras se mantiene un equilibrio en la ciudad para que no surja el caos, conseguir un ejército es toda una proeza. El consejero de trabajo permite asignar prioridades a las diferentes tareas requeridas por la ciudad, y resulta imposible jugar sin esto más de cuatro o cinco misiones. A partir de entonces empiezan a plantearse serias dudas de qué hacer a continuación, qué trabajos deben tener preferencia y una serie de incógnitas adicionales que sólo una mente despejada y esquemática, con una tremenda visión global de lo que tiene en sus manos, será capaz de despejar.

El poder de las armas

Lo curioso es que casi no hay tiempo en algunas misiones para tener un ejército antes de que llegue el enemigo, y entonces se descubre algo sorprendente: ocho o diez "muertos de hambre" con espadas son capaces de destrozar una ciudad en menos de cinco minutos. Todo el complejo realismo que ostentaba Caesar 3 hasta ese momento desaparece como por arte de magia y deja al jugador chafado ante la pantalla, preguntándose si darle una patada al ordenador, quemar el juego, o simplemente, romper a llorar desconsoladamente después de las largas horas que lleva construir una ciudad que ha desaparecido en un tiempo récord.

Sin el combate, Caesar 3 sería un fabuloso juego de construcción y gestión de ciudades: comercio, impuestos, religión, medicina, mantenimiento... Todo lo imaginable y más. No hay más que empezar a jugar y el programa se encargará de enseñar todo lo necesario al usuario, y además hay una gran ayuda en pantalla bastante útil para resolver casi cualquier situación. Las batallas estropean todo esto bastante, y lo que es peor, la ausencia de una modalidad multijugador resulta inexplicable.





El truco es...

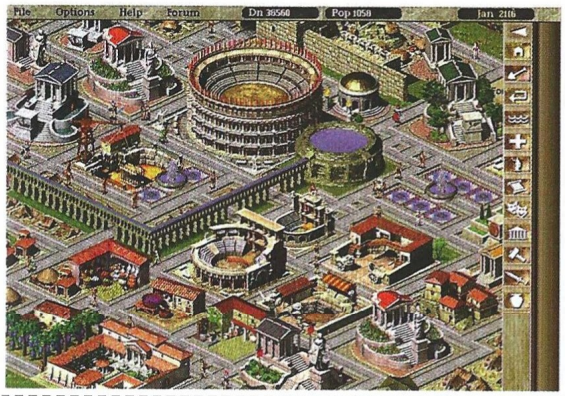
El mantenimiento de los edificios y los suministros de agua y comida son fundamentales, así como tener contentos a los dioses. Un adecuado equilibrio entre todo esto te ayudará a progresar adecuadamente. No olvides comunicar muy bien las viviendas con los servicios más básicos.

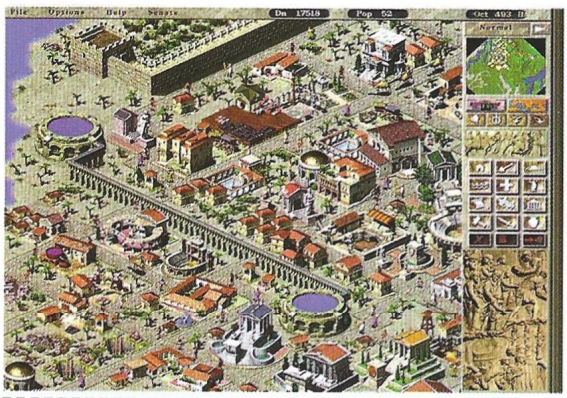
Calificación

Caesar 3

Pros: La parte de construcción y gestión es fantástica, bastante superior a la de otros muchos títulos. Visualmente, Caesar 3 es intachable. El juego está en castellano.

Contras: El combate es un elemento algo desastroso implementado de bastante mala manera. Diseñado de otra forma se habría integrado mejor en el conjunto, quizá incluso habiendo mantenido la misma filosofía que en Caesar 2.

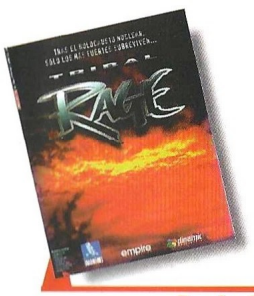




Un buen principio

Tribal Rage

En el año 2015 se desata el holocausto nuclear. Los supervivientes son escasos, y la mayoría de ellos sufren terribles deformidades. Se han organizado en tribus y luchan entre sí para explotar los pocos recursos existentes.



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, 40 MB en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1a 8
Editor: Talonsoft
Distribuidor: Dinamic Multimedia

Con tan "bonito" panorama se abre el telón de Tribal Rage, un juego de estrategia en tiempo real un tanto diferente a los demás. La perspectiva, la escasa variedad de escenarios, y los elementos principales como construcción, tecnología, recursos y combate, son igual de buenos o malos que en cualquier otro juego. Por lo menos están ahí.

Sin embargo la forma de presentar todo esto al jugador, el modo en que se interacciona con ello, poco tiene que ver con otros juegos del género. El interfaz, una de las primeras cosas que notará el jugador, funciona de manera diferente a otros títulos, lo cual es un tanto molesto porque no existía una necesidad real de cambiarlo. Con el botón izquierdo se puede seleccionar una unidad o estructura, o arrastrar un rectángulo para seleccionar varias. Si son unidades y con el mismo botón se pulsa sobre una estructura o unidad enemigas, las propias atacarán. Hasta aquí, todo normal. Pero al pulsar el botón derecho, en lugar de cancelar la selección y dejar libre el cursor, las unidades se ponen a disparar como locas hacia el punto seleccionado, y da igual que éste se encuentre debajo de la barra de interfaz. La única forma de pasar de un grupo a otro es seleccionar uno distinto.

Además, las opciones de construcción y entrenamiento –en el caso de Tribal Rage todo se compra– se encuentran todas en el mismo espacio, y no aparecen como iconos sino como listas de nombres con precios junto a ellos, lo cual elimina el factor visual típico de títulos como Command & Conquer y obliga a estar pendiente de lo que se pulsa. Al no existir construcción ni entrenamiento, tampoco hay colas de producción.

Alteraciones del estándar

Otra de las peculiaridades del juego es que las estructuras se construyen a partir de camiones móviles, y una vez creadas, puede albergar unidades militares para su defensa. Esto permite además la captura de edificios enemigos si se elimina a sus habitantes. Además se introduce la munición como elemento de juego, lo cual estaría muy bien en el caso de un juego tipo Commandos, pero es insufrible en la estrategia en tiempo real tipo Command & Conquer. Una vez agotada la munición, las unidades han de volver a la base obligatoriamente para recargar, a no ser que encuentren repuestos por el camino. Por desgracia, si se ordena a un grupo de unidades sin munición que vuelva a la base a recargar, al hacerlo no se moverán de ella para retroceder hasta el punto de partida, lo cual resulta un inconveniente cuando se intenta orquestar un ataque medianamente organizado.

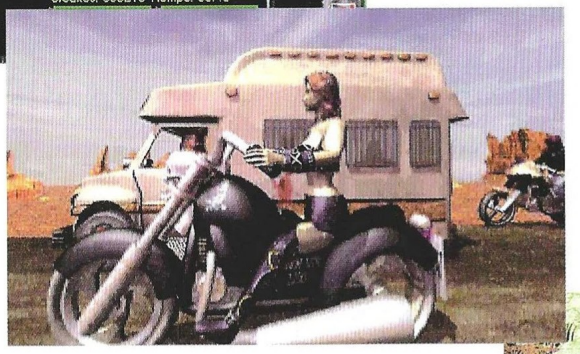
Tampoco ayuda a esto la inteligencia artificial, un tanto atrasada a estas alturas, posiblemente por culpa del gran tamaño de los vehículos. Con demasiada frecuencia se producen atascos, camiones que avanzan y retroceden incapaces de encontrar una ruta de un punto a otro dentro de la misma pantalla, y los pequeños absurdos por desgracia habituales en demasiados juegos.

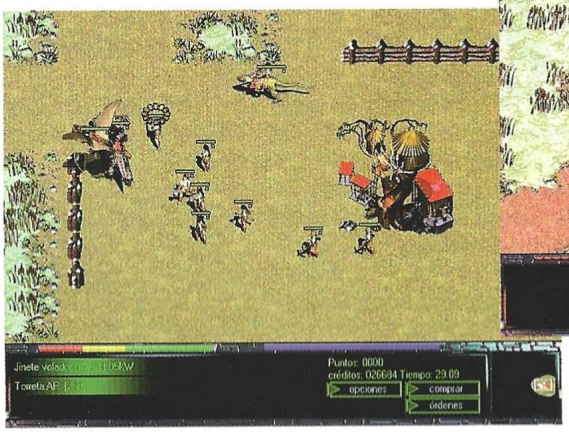
Pero no todo son inconvenientes, también hay cosas buenas: Tribal Rage incluye un editor de unidades, otro de vehículos y otro de escenarios, lo que unido a la opción multijugador le confiere una gran versatilidad. Es posible configurar al detalle cualquier vehículo y unidad, y también crear múltiples escenarios con gran facilidad.

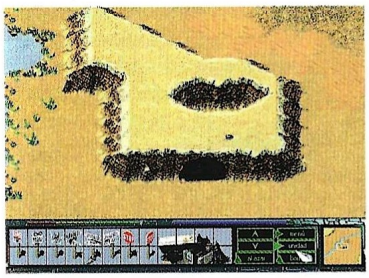
Mantenimiento y conquista

Además, y quizá esto sea con diferencia lo más interesante del juego, el modo campaña es una especie de Risk que no sólo obliga a conquistar nuevos territorios, sino a mantener los ya conseguidos. Desde la pantalla de campaña se puede acceder a cualquiera de los territorios propios y ampliar la base existente, y también explotar nuevos depósitos minerales para aumentar el nivel de ingresos. También aquí se nos permite comprar nuevas tecnologías, y es posible llevar unidades de un lugar a otro. Es como si en Command & Conquer se pudiera seguir jugando en los territorios ya conquistados además de avanzar.

El juego incluye un editor de unidades, otro de vehículos y otro de escenarios, lo que unido a la opción multijugador le confiere una gran versatilidad







Otro aspecto a destacar son las seis tribus, ya que cada una posee unas características diferentes a las demás, así como unidades y banda sonora. El diseño de unidades y estructuras en función de la tribu a la que pertenecen contiene un elevado sentido del humor (¿alguien ha visto un cerdo cargado de explosivos?), así como sus nombres, aunque no era fácil adaptar los ingeniosos nombres en inglés al castellano y algo se ha perdido por el camino, al igual que en algunas voces.

El truco es...

En la sección de Top Secret de este mismo número encontrarás algunos códigos para facilitar tu labor en Tribal Rage. Dentro del juego, intenta acaparar cuantas fuentes minerales puedas para aumentar tu nivel de ingresos.

Conociendo la trayectoria anterior de Talonsoft, compañía habituada a los wargames por turnos más que a la estrategia en tiempo real, Tribal Rage es un buen comienzo, aunque no todo lo bueno que podría haber sido. No es que hubiera tenido que ser un clon de Command & Conquer para estar mejor, pero en elementos como el interfaz no es necesario introducir alteraciones si el diseño estándar existente funciona, es lo bastante cómodo y cuenta con el beneplácito de los jugadores, y lo mismo sucede con otros aspectos del juego. Se percibe la semilla de algo bueno, y posiblemente, si esta compañía decide seguir en la misma línea de desarrollo, pronto veremos de lo que son realmente capaces.

Por último, aunque los juegos a buen precio entran mejor por los ojos que los que cuestan mucho, no hay que dejarse engañar por ello. Otros títulos de Dinamic son un auténtico chollo por el precio habitual que esta compañía pone de forma genérica, pero en el caso de Tribal Rage, el juego no cuesta ni más ni menos que lo que cualquiera estaría dispuesto a pagar por él. Esto quiere decir que la relación calidad/precio es casi perfecta, si fuese más caro, no merecería la pena.

Calificación

Tribal Rage

Pros: El diseño de las diferentes tribus está muy bien planificado para que resulte diferente jugar con cada una. El juego está completamente en castellano.

Contras: La idea de cambiar el interfaz sobre el estándar del género no es demasiado afortunada. La inteligencia artificial tiene los problemas de siempre y algunos añadidos por culpa del particular diseño del juego.

Las dos caras de la moneda

Police Quest Swat 2

El terrorista avanzaba protegido por un rehén, sólo la respiración entrecortada de su víctima rompía el sonido del silencio. De repente, una seca explosión le dejó totalmente sordo y ciego. Acto seguido, un haz de luz roja, dos mudos impactos. Las figuras negras surgieron como fantasmas entre la niebla desalojando al rehén. Otra misión cumplida.

Ante nosotros, la segunda parte de un programa que incluye numerosas mejoras y diferencias con su antecesor. Quizás una de las más divertidas es la de poder optar entre los Swat, una de las fuerzas de asalto mejor adiestradas del mundo y los malvados terroristas. También el soporte por red y sobre todo el interfaz de juego, son las diferencias más sobresalientes.

En Swat2 se prima sobre todo el componente táctico de la misión, el estudio riguroso y pormenorizado de la posición de los terroristas, y la valoración de la situación de los rehenes es fundamental. Por otra parte, los terroristas deben de encontrar el término medio entre violencia y prudencia a fin de que sus demandas queden cubiertas.

A todo esto, se debe decir que es un programa de estrategia a tiempo real, por lo que la utilización adecuada del tiempo constituye un elemento base para la correcta ejecución de las misiones.

La planificación

Antes de empezar la misión como un auténtico Swat, iremos al campo de entrenamiento de la academia de policía, donde realizaremos unas cuantas misiones de entrenamiento a fin de tomar contacto con los procedimientos operativos. Una vez terminadas, la alerta que surge es real y elegiremos cuidadosamente los hombres y equipos necesarios, las dotaciones de armas y equipamiento que deberán portar, y comenzará la planificación de la misión.

En ella, deberemos de pensar en todos los factores de riesgo que concurren en una situación real. La situación de los rehenes, las peticiones de los terroristas, el número de estos, sus intenciones, donde están situados y cual es el armamento del que disponen.

El negociador

A todo esto –y como ocurre en la vida real– una de las mayores desventajas del jugador en el papel de Swat es la presión social, por lo que antes de entrar a tiros, intentaremos abrir una línea interior por la que hablar con los terroristas. Si esto falla recurriremos al negociador de la policía, que intentará llevar a buen puerto las negociaciones. Si todo esto falla, pero los terroristas no han liquidado a nadie, el asalto se autorizará, pero utilizando la fuerza mínima indispensable, y sólo cuando los terroristas sean realmente salvajes, entraremos al estilo juez Dredd puesto que la situación es de máximo riesgo.

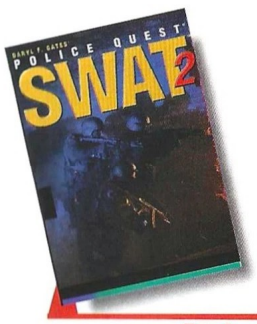
Los terroristas

La misma papeleta se le plantea a los terroristas, aunque su mayor desventaja no es la presión social, propiamente dicha, su problema es que deben de escapar a ser posible ilesos, por lo que la planificación del modo de escape es una prioridad absoluta.

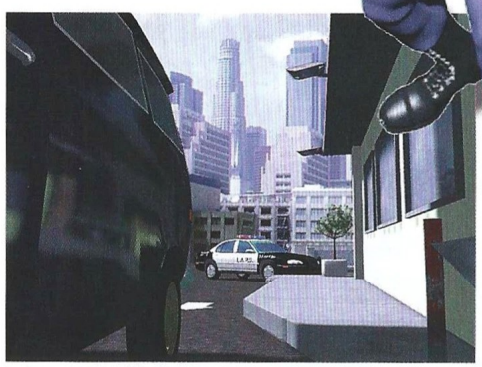
Sabemos que intentarán ponerse en contacto con nosotros y que el asalto está prácticamente garantizado, por lo que el uso de los rehenes con cuidado, evitará que nos llevemos un susto antes de tiempo y de estar preparados. Por otra parte si empezamos a liquidar gente, sin control alguno de la situación, ya podemos empezar a rezar, puesto que los Swat serán autorizados a emplear la máxima fuerza disponible al ser evaluada la situación como de máximo riesgo, y los Swat sin limitación de fuerza, son incontenibles.

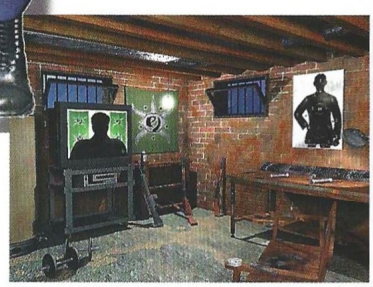
Modos de juego

Es posible jugar en red, en el servidor de Sierra entre varias personas, y jugar en el modo más normal de juego contra el ordenador, pudiendo elegir los dos bandos y sobre todo, un montón de misiones, basa-

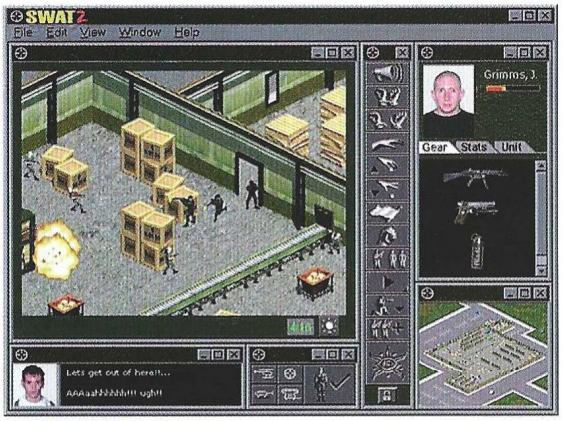


Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 133, tarjeta gráfica SVGA, Windows 95, 16MB RAM, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4X
Nº de jugadores: 1o varios
Editor: Sierra
Distribuidor: Cendant

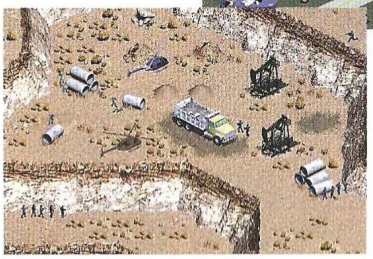




Podemos jugar un montón de misiones basadas en hechos e intervenciones reales de los Swat



das en hechos e intervenciones reales de los Swat en donde se explica a posteriori, la solución real que se aplicó. Las misiones son diferentes para el bando de los terroristas que para los policías, siendo ésta la mayor diferencia entre



El truco es...

Siempre utilizar parejas, no dejar hombres solos. Antes de entrar a una habitación utilizar granadas aturdidoras. Los rehenes son prioritarios, desalojarlos cuanto antes. Antes de entrar por la fuerza, agotar todas las vías de negociación. Para los terroristas, matar rehenes cada cierto tiempo es una buena forma de conseguir resultados, gastar bastante dinero en armas y equipos, y sobre todo en buenos mercenarios.

los dos bandos, puesto que las misiones para los Swat son mucho mejores, la dificultad táctica es mayor, y la planificación ha de ser mucho más cuidadosa al ser modelos basados en la realidad.

Las misiones son muy variadas y diferentes, desde un ataque de francotiradores pasando por asaltos a embajadas, toma de escuela, secuestros aéreos, asalto a una instalación petrolífera y un largo etc, que evidencian el trabajo recogido por el equipo de producción, donde la meticulosidad y la rigurosidad han sido en todo momento la norma que acompaña a este estupendo juego de estrategia en tiempo real.

En resumen

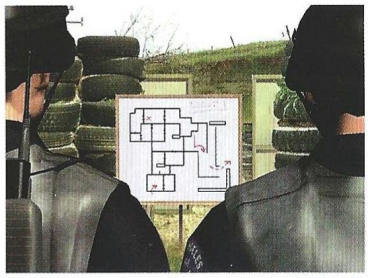
Un gran programa a nivel táctico, donde nos tendremos que enfrentar a situaciones bastante peliagudas y que nos harán pensar y pensar no sólo en la planificación de la misión, sino también en el desarrollo de ésta, donde las dificultades a vencer son numerosas. Se podría haber mejorado a nivel gráfico un poco más, pero se compensa bien por su tremenda rigurosidad histórica y su elevado realismo. Un buen programa para todos los aficionados a la estrategia.

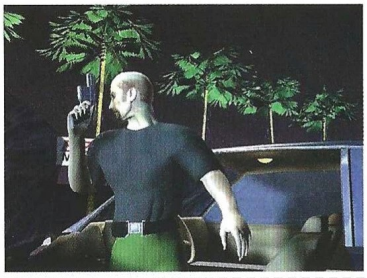
Calificación

Police Quest Swat 2

Pros: El motor operativo es excelente, los movimientos de los equipos es lo más parecido a la realidad. Las misiones son muchas de ellas históricas, lo cual es un gran aliciente. Podemos elegir a los terroristas, siendo ésta una obvia ventaja que prolonga horas de juego. Muy bien soportado para jugar con red. Una gran fiabilidad en armas y equipos.

Contras: Aunque en alta resolución, los gráficos no están bien definidos, deberían de tener más detalle gráfico los componentes del equipo y los rehenes y menos la ambientación. A veces el interfaz de juego es un poco complejo.





Explorando nuevos territorios

RiverWorld

La producción francesa sigue –y seguirá– sorprendiéndonos. A pesar de que parece que nunca llega a las masas, su originalidad y novedoso diseño son innegables. Este arma de doble filo es un tanto peligrosa, aunque en este caso haya salido bastante bien.

Grandes personajes históricos de todos los tiempos renacen en un extraño mundo cuya única constante es un río que parece no tener principio o fin. Los comienzos son duros, sobre todo para Richard Burton, el bueno de la película. Toda la tecnología a su alcance depende de la madera, mientras que sus rivales cuentan cuando menos con la piedra. ¿Por qué necesita Burton derrotar a gentes como Iván el Terrible y Atila? Lo cierto es que se interponen en su camino, son un obstáculo entre su posición actual y la Torre Negra, un mítico lugar donde se supone que hay un gran ordenador que controla el mundo de RiverWorld. Si pudiera llegar hasta él, seguro que podría abandonar este planeta de locos.

Así comienza la pequeña gran odisea de un colono acompañado por un explorador, un ingeniero y un militar. Su territorio, marcado por la posesión de un gran pilar, contiene una buena cantidad de árboles que talar, así que todos se ponen manos a la obra. Con cada nueva casa, un ciudadano más se unirá al grupo, y podrá convertirse en soldado, artesano, científico y muchas otras cosas a medida que avance el desarrollo tecnológico del grupo.

No hay que descuidar el aspecto militar, ya que el punto vital del juego es la conquista. Sólo el jefe de cada grupo puede conquistar otro territorio atacando el pilar que marca su centro, y si lo consigue sin dañar demasiado las estructuras enemigas ni perder muchos ciudadanos, todo esto pasará a su bando. Un territorio tras otro caerá hasta controlar todo el mapa de la misión.

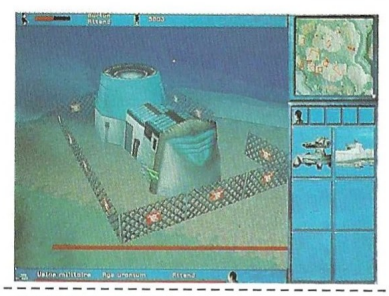
Cambiando lo de siempre

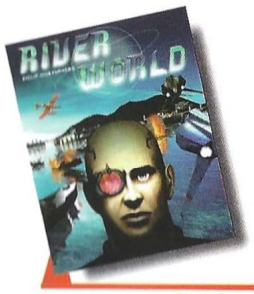
Sin embargo el modus operandi de todo lo anterior es un tanto peculiar, y no sólo por las implicaciones que tiene el que RiverWorld sea en 3D. Diferenciándose de otros juegos de estrategia en tiempo real, y sin adentrarnos en comparaciones con otros títulos en 3D porque no hay posibilidad de hacerlas, el funcionamiento de la construcción y la administración de las estructuras tienen ciertos requisitos. Sólo el ingeniero puede erigir las estructuras civiles, y el militar las propias. Además, para que éstas funcionen, es necesario que al menos un ciudadano, especializado o no –depende de la estructura–, esté en su interior. Determinadas opciones exigen la presencia de varios ciudadanos, lo que evidentemente resta personal a otras tareas. La investigación, el equipamiento de obreros y soldados de todo tipo, y la especialización, exigen mano de obra para que otros adquieran un nuevo rango.

Pero las diferencias no se quedan aquí: es posible, y además necesario, conversar con otros personajes del juego, cosa que sólo puede hacer Burton. De ellos conseguirá información sobre el territorio, sus recursos y tecnología, e incluso podrá convencer a algunos para que se unan a su causa. Dada la importancia de los líderes (tanto Burton como el militar, el explorador y el ingeniero), si uno de éstos muere en una batalla, se reencarnará automáticamente en una zona cercana. Se pueden conseguir líderes adicionales matando a los enemigos y conquistando nuevos territorios, lo que en ocasiones puede suponer también el acceso a nuevas tecnologías.

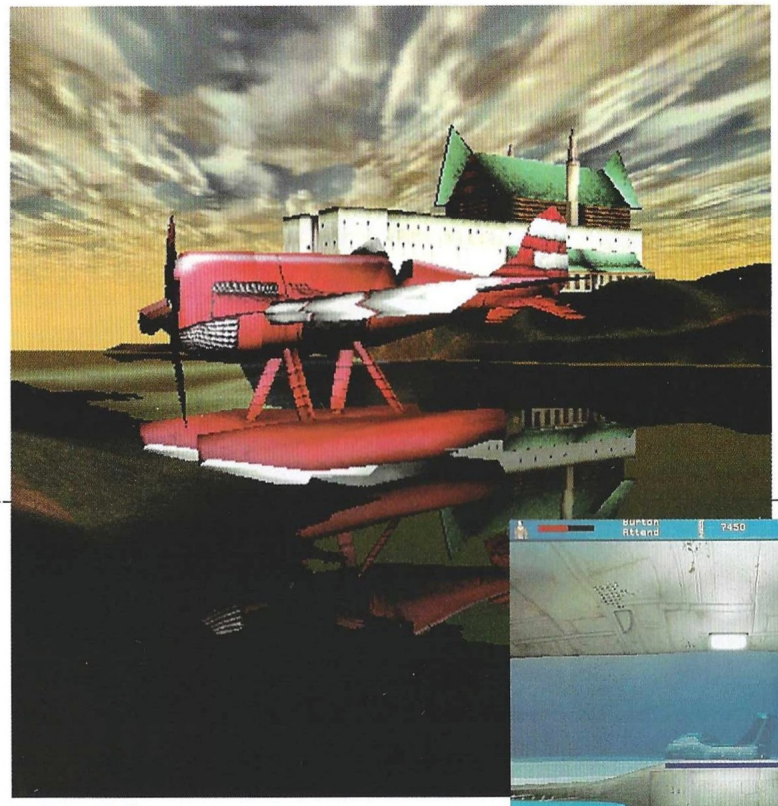
De la Tierra a las estrellas

RiverWorld abarca un amplio espectro de eras tecnológicas, desde la madera hasta la energía estelar, y se reparten en los cuatro niveles de juego. No, no es poco. El número resulta bastante engañoso, pero la propia estructura del juego así lo exigía. Pueden ser necesarios varios días para superar uno de los niveles, ya que los mapas son extensos y los recursos escasos. La planificación y la estrategia son fundamentales.

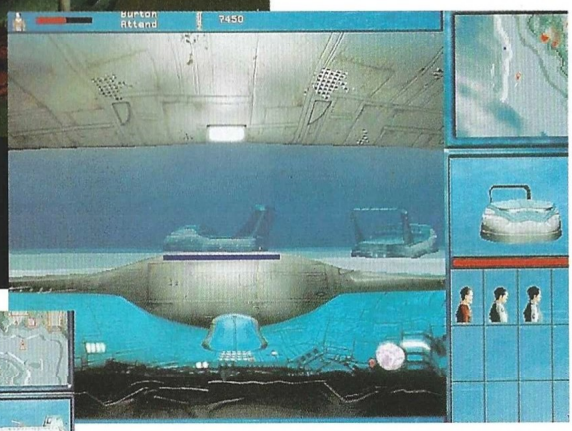


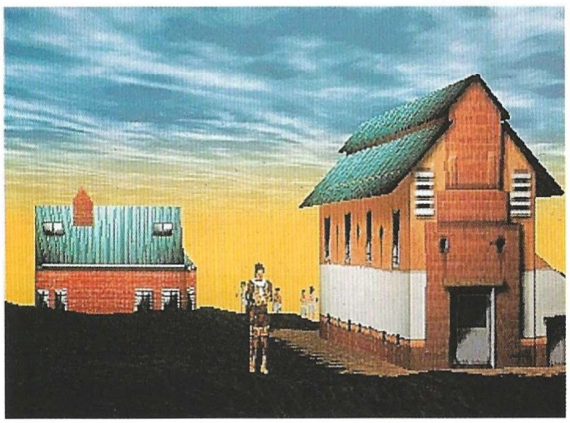


Precio: 3.750
Requerimientos: Pentium 133, 16MB de RAM, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



El modo de obtener una nueva tecnología también es bastante peculiar, ya que es necesario encontrar a un determinado personaje con Burton y el explorador, convencerle de que entregue dicha tecnología y construirle un taller para que la desarrolle. Una vez hecho esto, es imprescindible tener recursos para aprovechar la nueva tecnología, y la única forma de conseguirlos es conquistar un territorio enemigo donde sea posible explotarlos. Hacer todo esto es un trabajo de chinos, muy difícil y apto sólo para mentes con gran capacidad de organización y coordinación.



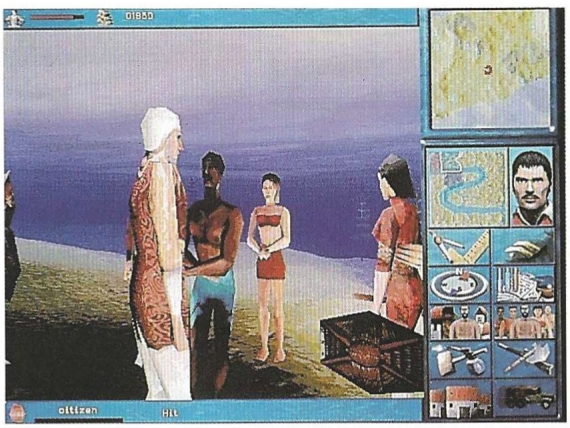


El truco es...

Realiza cuanto antes la investigación de las cuatro tecnologías básicas en el laboratorio, construye un puerto y envía al explorador y a Burton en busca de Manco para obtener nueva tecnología. Hazlo rápido para no tener que enfrentarte a demasiados enemigos a la hora de conquistar un territorio que disponga de piedra para su explotación.

Como gracia, pues hemos sido incapaces de encontrarle una utilidad específica, el jugador puede asumir el control directo de un personaje como si estuviese jugando a Doom o Quake. Para quienes echen de menos el combate directo, no es mala opción. Aunque algo escaso en variedad del terreno y elementos del mismo, el entorno 3D permite llevar a cabo tácticas bastante realistas. La vista se puede modificar con el ratón, si bien debido al gran tamaño de todo, en ocasiones es un tanto complicado conseguir que la cámara esté en el punto deseado.

Aunque el concepto está muy bien, la forma en que se ha plasmado podría haber sido algo más cómoda. El juego es muy difícil desde el principio, y habituarse a su funcionamiento cuesta algo más de lo normal. En ocasiones se producen errores de clipping, y el sistema de cámaras es un tanto extraño. A pesar de todo ello, y teniendo en cuenta que la relación calidad/oferta/precio es la adecuada –si bien se echa de menos la opción multijugador–, Riverworld no es desde luego una mala opción como juego de estrategia en tiempo real en 3D... y Cryo mantiene su buena racha.



Pueden ser necesarios varios días para completar cada uno de los niveles, ya que los mapas son extensos y los recursos escasos

Calificación

RiverWorld

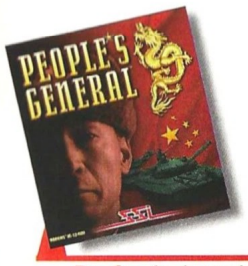
Pros: Las innovaciones dentro del género de la estrategia como poder conversar con otros personajes, están muy bien. Riverworld está en castellano.

Contras: Las excesivas limitaciones de población restan juego al aspecto estratégico. La curva de aprendizaje y la dificultad son bastante elevadas.

El Gigante amarillo se despierta

People's General

En la última entrega de la serie, las fuerzas de la coalición europea se enfrentan con China, una potencia que no sólo destaca por la cantidad de medios, sino también por la calidad de su ejército.

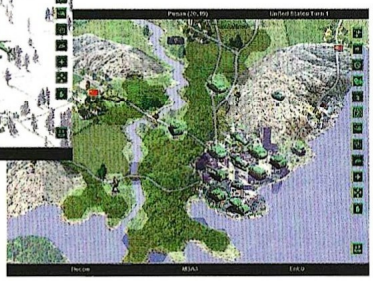


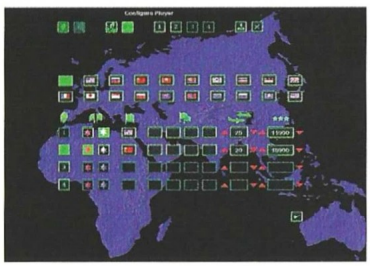
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium 133, SVGA, Windows 95, 16MB RAM, tarjeta de sonido, ratón, CD ROM 4X
Nº de jugadores: 1
Editor: SSI
Distribuidor: Proein

Con el mismo interfaz que sus predecesores People's General ofrece un conflicto que se diferencia bastante de los que hasta ahora, hablando de guerra moderna, han pasado por delante de nuestros ojos. Para empezar, los aliados luchan ahora junto a fuerzas del antiguo bloque soviético, rusos y polacos, contra un ejército moderno, bien armado y adiestrado con una excepcional calidad y con poder nuclear a sus espaldas.

Escenarios y campaña

Tanto los escenarios como la campaña, que en realidad es una consecución de escenarios, están bastante elaborados y mezclan ingredientes de todos los tipos; se sitúan en casi todo el mundo y gracias al potente editor de escenarios podremos confeccionar nuestras propias listas de ejércitos e incluir cualquier unidad perteneciente a la OTAN.





El truco es...

La gran baza táctica de los aliados es su poder aéreo. Es imprescindible utilizar todas las misiones de bombardeo y ataque para debilitar las defensas chinas. El jugador chino deberá utilizar sus carros ligeros para debilitar a los m1 Abrams y a los Leopard, después atacar con sus carros más pesados y helicópteros para eliminar el avance aliado.

El juego

Como hemos visto en anteriores entregas y para aquellos que no conozcan el sistema de juego, está basado en turnos. Hay una interacción a tiempo real que es la defensa y los tiros de oportunidad, por lo que iremos moviendo y disparando todas nuestras unidades hasta que hayamos agotado las posibilidades o no queramos utilizar más unidades. Entonces, el otro jugador dispondrá de su turno para realizar todas sus acciones, siendo nosotros los que podremos contestar el fuego recibido de sus unidades o disparar cuando alguno de los elementos de su ejército entre en el campo de visión de cualquier unidad bajo nuestro mando.

Gráficos y sonido

El apartado de gráficos es todo un lujo, si tenemos en cuenta que estamos hablando de un juego de guerra a turnos donde el espectáculo visual suele ser poco menos que espartano. Pero en People´s General las unidades se mueven realmente, están totalmente definidas, y de acuerdo a su aspecto real podemos identificar realmente a cualquier tipo de carro o unidad sólo fijándonos en su icono. Por otra parte, los terrenos sobre los cuales se desarrollan los escenarios nos presentan una idea tridimensional, están muy bien definidos y sobre todo, son bastante reales, pudiendo tener una idea clara de donde estamos situados.

El sonido no se pude decir que sea brillante, pero cumple su función de mantener una atmósfera adecuada a la acción bélica representada.

Conclusión

Un programa que aún siguiendo el mismo patrón de anteriores entregas no da la impresión de ser reiterativo o tedioso, puesto que sabe mantener nuestra atención con un conflicto nuevo que se presta para el estudioso del "wargame" a toda clase de posibilidades.

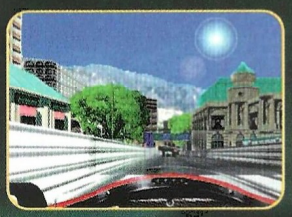
Calificación

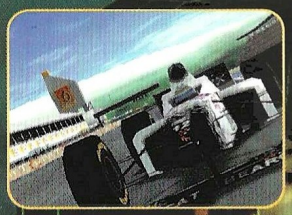
People's General

Pros: Originalidad. Se está hablando de un conflicto que no existe y por consiguiente admite toda clase de elucubraciones y posibilidades. El interfaz de juego es sencillo y cómodo, y el editor de escenarios asegura muchas horas de juego incluso por Internet.
Contras: Más de lo mismo. A veces, el ordenador es un poco arbitrario y los daños de nuestras unidades son ligeramente más elevados que las del enemigo. Hay escenarios un tanto descompensados.

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

CUANDO LA FICCIÓN SUPERA LA REALIDAD





Ajustes precisos para vivir las carreras a fondo.

Editor muy completo: coches, circuitos, escuderías, pilotos... ¡todo es personalizable!

Opción Multijugador hasta 8 jugadores, con opción de jugar a través del "Game Service" por internet.

Modo Retro inédito: pilota los monoplazas de los años 50.

Telemetría completa para poder ver en gráficos tus progresiones, etc...

¡Comportamiento **ultrarrealista** de los competidores!

WINDOWS CD-ROM PC

© Automobile Club Monaco

UBI SOFT S.A.
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí 72-74
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60
http:/ www.ubisoft.es

Ubi Soft ENTERTAINMENT

El juego definitivo

HalfLife

Por fin un juego de acción 3D en primera persona va a redefinir este género tan trillado de una forma tan revolucionaria que se podría comparar a lo que en su día hizo Tomb Raider. Half Life es una promesa cumplida con creces, superando cualquier expectativa que nadie pudiera tener.

Títulos como Unreal, Quake II y todos sus predecesores, son simplemente experimentos fallidos en comparación con Half Life. Ninguno es tan bueno, tan alucinante y genial como éste. Posiblemente esto sea debido a la variopinta colección de componentes del equipo de desarrollo, un total de 25 personas que han participado en la creación de proyectos tan diferentes como Civilization, Duke Nukem 3D, Doom 64, Windows, Excel, Widl 9's y Zork Nemesis (por mencionar algunos de una lista que podría llevar más de 40 nombres). Para ellos, la luz del sol es "eso que dificulta ver lo que aparece en el monitor", y el tiempo libre "cuando jugamos juegos en vez de hacerlos". Half Life es su primer juego, y después de verlo y saber que tienen otro en proyecto, estamos ansiosos por saber de qué se trata, aunque habrá que esperar un tiempo para ello.

Tras algo más de dos años de desarrollo, Half Life ha alcanzado un nivel que otros juegos no consiguieron en cinco. Para lograrlo se ha empleado una combinación de diversas tecnologías, desde porciones del engine de Quake mejoradas, a un sistema de animación esqueletal. El resultado es sorprendente e increíble, y cuando crees que ya no puede pasar nada mejor mientras juegas, entonces pasa.

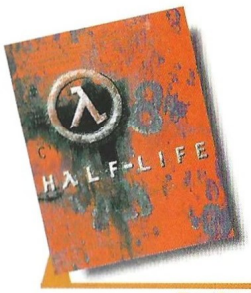
Las puertas de la perfección

De alguna forma, todo esto se intuye durante la introducción del juego, que en sí misma es la primera sorpresa: está creada con el engine del juego, y te puedes mover durante la misma, al igual que sucede con todas las demás animaciones. Gordon Freeman, un físico de 27 años llega al Complejo de Investigación de Black Mesa, Méjico. El monorraíl que le transporta por el interior del vasto lugar atraviesa varios túneles antes de detenerse en un gran hangar por culpa de una grúa que transportando un contenedor, se pone en su camino. El viaje prosigue por más túneles, la luz se filtra por los muros de algunos de ellos. Al salir al cañón, Gordon observa despegar un helicóptero. Un nuevo túnel, un nuevo parón en un paso a nivel interior. El monorraíl desciende de nivel. Grandes robots de aspecto arácnido trabajan sin cesar, hay un estancamiento de aguas residuales. Por fin, llega al Laboratorio de Materiales Anómalos. El oficial de seguridad comprueba su identidad y le abre la puerta del monorraíl. Durante todo este tiempo, el sistema de información del monorraíl le ha ido informando con su agradable voz femenina de las normas de seguridad que debe observar en todo momento.

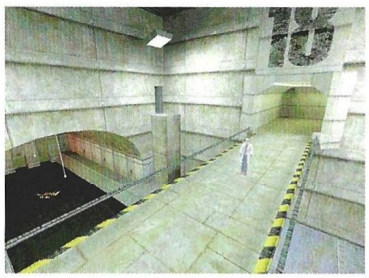
Están vivos...

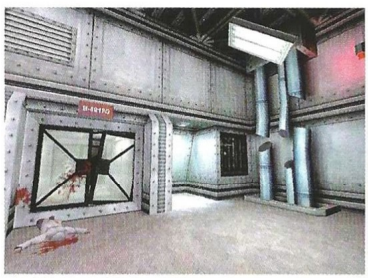
Ahora Gordon ya se puede mover con total libertad fuera del monorraíl. Como no está muy seguro de su destino exacto dentro del laboratorio, pregunta en recepción. Una de las primeras novedades: se puede conversar con otros personajes que están cada uno a lo suyo. No hay opciones de diálogo, simplemente dices lo que sea conveniente en ese momento y te responden. Además, los personajes no son un mero adorno: pronto descubres que te pueden abrir puertas de seguridad, y más tarde, comprobarás que puedes pedirles que te acompañen y se defiendan, que se queden donde están y algunas cosas más. No estás solo en medio de un inmenso escenario 3D plagado de enemigos que se limitan a matarte o morir.

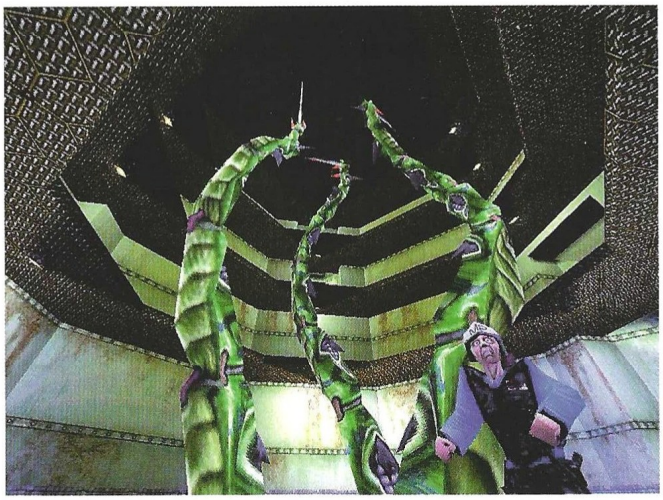
Por si fuera poco, tampoco existen los niveles de juego, puedes avanzar y retroceder como te apetezca por todas partes. El pasar de una zona a otra significa un breve tiempo de carga del CD. Gordon localiza su traje y alcanza el Laboratorio de Materiales Anómalos. Cuando está colocan-



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100, 16MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, SVGA, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 32
Editor: Valve
Distribuidor: Cendant







do la última pieza de la gran máquina dimensional, algo sale mal. Se produce una explosión y el físico tiene unas extrañas visiones. Lo siguiente que ve es el laboratorio destrozado, los científicos muertos... Algo ha ido muy mal, y posiblemente tenga él la culpa.

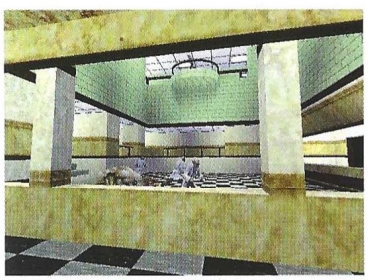
...y son inteligentes

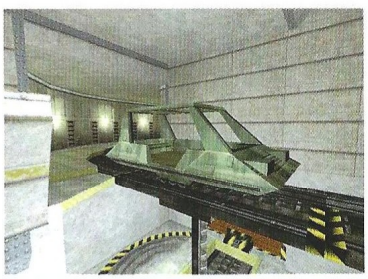
No mucho más tarde descubrirá que la máquina dimensional ha tenido un efecto imprevisto: ha abierto una puerta y criaturas alienígenas han invadido el Complejo. Muchos han muerto, otros sobreviven como pueden. En su primer encuentro con los alienígenas, Gordon descubrirá que desgraciadamente son inteligentes, y que hay varios tipos. Algunos son solitarios, otros cazan en manada. Hay presas y depredadores. Su comportamiento es impresionante. Ante todo quieren sobrevivir, así que si es necesario, huyen en busca de ayuda y vuelven con refuerzos. Algo parecido sucede con los soldados: medio pelotón retrocede mientras el resto cubre su retirada. Si lanzas una granada para matar a los que se esconden tras unos contenedores, puedes encontrarte con la sorpresa de que te la devuelvan antes de que explote. Por primera vez hay inteligencia, evidentemente artificial, pero inteligencia. Los enemigos tienden trampas, huyen y se reagrupan, no se atascan en los puntos problemáticos del mapa.

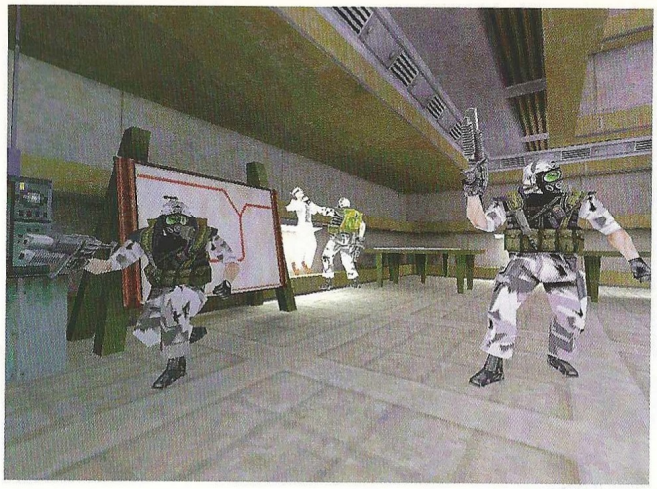
En su primer encuentro con los alienígenas, Gordon descubrirá que son inteligentes y que hay varios tipos

Se mueven, y quieren carne

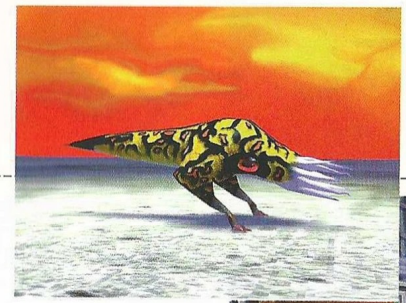
Su evolución gráfica es impresionante gracias al sistema de animación esqueletal utilizado por Valve, que logra que cada modelo 3D se anime de forma articulada y

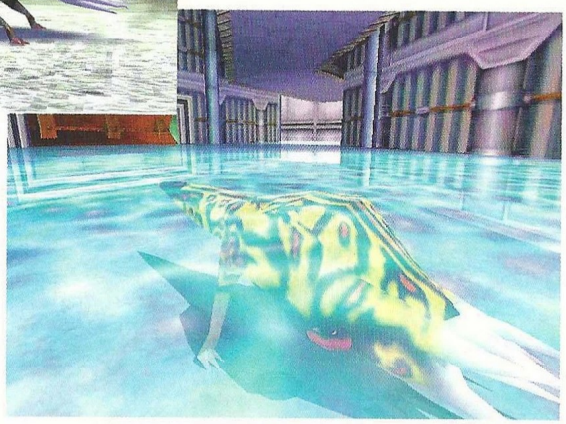


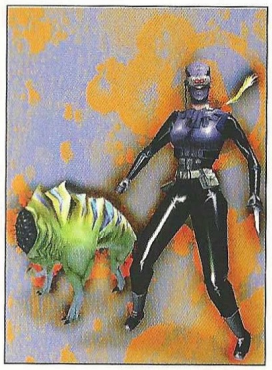


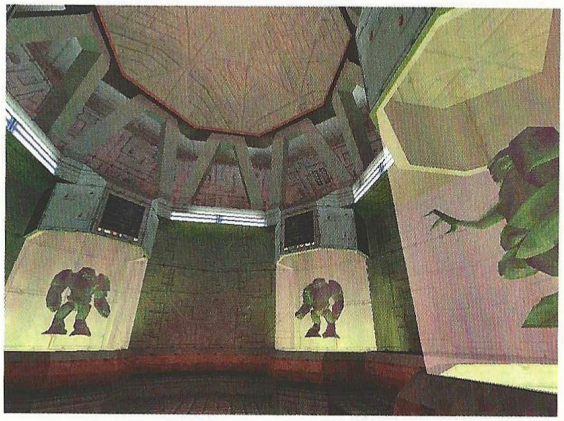


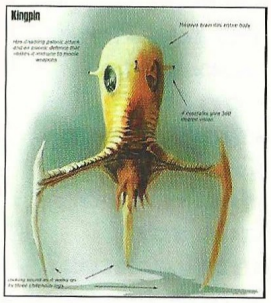
Más de una vez saltarás en la silla mientras tu corazón se desboca e intentas recuperar el aliento por culpa de una cosa verde que te ha saltado a la cara











realista preocupándose por mover el esqueleto, y él a su vez lleva consigo los más de 6000 polígonos que tiene el cuerpo. El escenario de todo esto, tanto en interiores como en exteriores, es soberbio, sobre todo teniendo en cuenta que sin tarjeta 3Dfx es casi tan bueno como con ella y tiene efectos especiales con luces, transparencias y todo lo imaginable. Los escenarios están creados con Worldcraft, uno de los editores 3D más populares entre los equipos de desarrollo, una poderosa herramienta que permite hacer auténticas maravillas y que está incluida con el juego.

Y los monstruos alienígenas no sólo están en Half Life para hacerte la vida imposible: la convertirán en una pesadilla. Más de una vez saltarás en la silla mientras tu corazón se desboca e intentas recuperar el aliento por culpa de una cosa verde que te ha saltado a la cara desde un hueco que había en el túnel de ventilación que recorrías, una angustiosa y oscura tubería metálica que ibas iluminando con tu linterna. ¿Qué habría pasado si no consigues matar al bicho antes de que se fijase a tu carne? ¿En qué te habrías convertido? Y hay que tener mucho cuidado con unos extraños filamentos transparentes que parecen cuerdas colgando del techo: son órganos sensoriales de unas criaturas capaces de devorar a un hombre entero. Te arrastran hacia el techo, donde una enorme boca repleta de dientes aguarda tu carne fresca. Al entrar en un despacho puedes ver cómo un científico lucha denodadamente tirando de las piernas de otro que tiene la cabeza dentro del conducto de ventilación. Algo tiene hambre.

El truco es...

Cuando vuelvas a recepción después del accidente, tendrás que acceder a la sala de control a través de una rejilla de ventilación que hay a nivel del suelo, tras la mesa. Una vez dentro y eliminados los alienigenas, sube por un ordenador inclinado hacia una abertura en una pared, cerca del techo, para abandonar la zona.

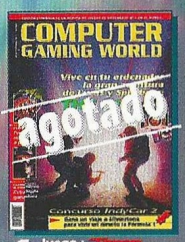
Al borde del abismo

Gordon se agacha, corre, camina sigilosamente, nada, salta con diferente impulso según los accesorios de su traje, puede emplear una amplia gama de armas... Tendrá que resolver sencillas y complejas situaciones, y sobre todo, tener mucho cuidado. Algunas zonas de la estructura se han debilitado con la explosión, y el suelo puede derrumbarse en cualquier momento. Al llegar al ascensor,

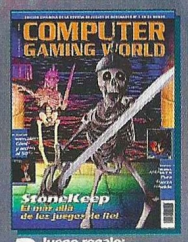
Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

Ahora puedes adquirir los números de CGW – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento



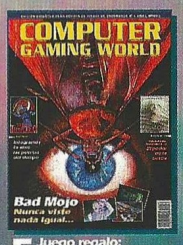
1 Juego : "Simon the sorcerer"



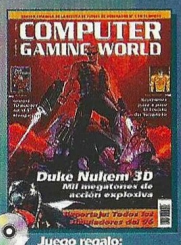
2 Juego regalo: "Fascination"

3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"

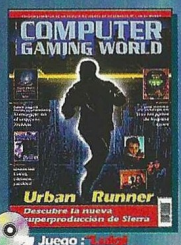
4 Juego regalo: "Xenon 2"



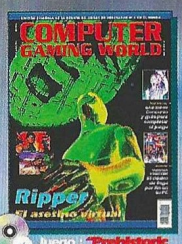
5 Juego regalo: "RingWorld"



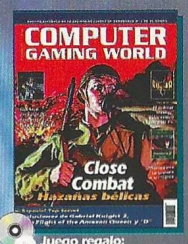
6 Juego regalo: "Blue Force"



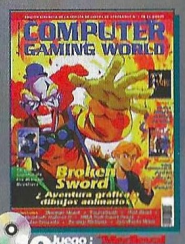
7 Juego : "Luigi in Greenland"



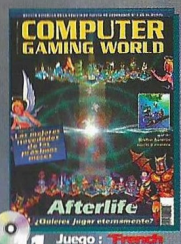
8 Juego : "Prehistoric Adventure"



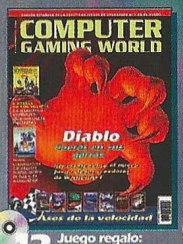
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



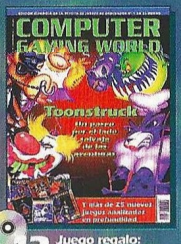
10 Juego : "Medieval Knight"



11 Juego : "French Revolution"



12 Juego regalo: "Far West"

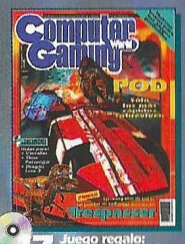


13 Juego regalo: "Final Duel"

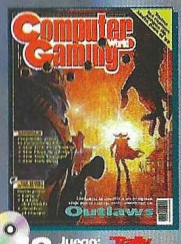
14 Juego: "La Luz del Druida"

15 Juego: "Arakhas el Oscuro"

16 Juego regalo: "TwinFire"

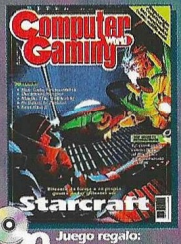


17 Juego regalo: "Bikes De Luxe"



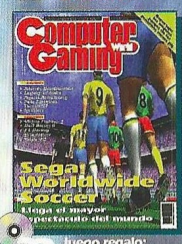
18 Juego: "Rally Championship"

19 Juego regalo: "Oscar"

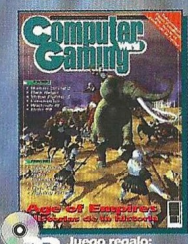


20 Juego regalo: "Inca"

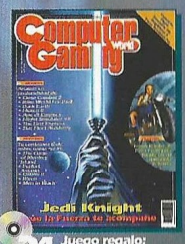
21 Juego regalo: "King Quest VI"



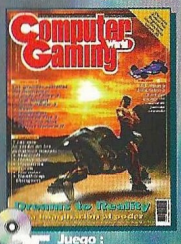
22 Juego regalo: "Inca II"



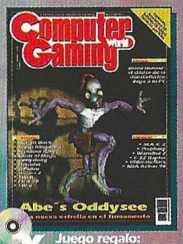
23 Juego regalo: "Goblins"



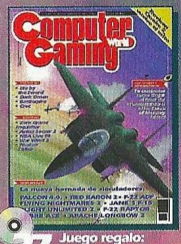
24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"



25 Juego : "Goblins 2"

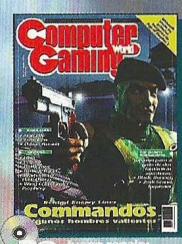


26 Juego regalo: "Osarium"

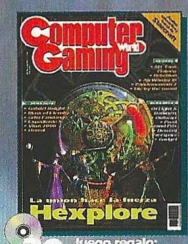


27 Juego regalo: "Lode Runner"

28 Juego regalo: "Oxide"



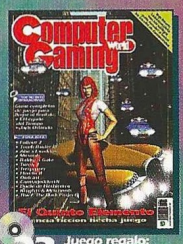
29 Juego regalo: "La fuga"



30 Juego regalo: "Goblins 3"

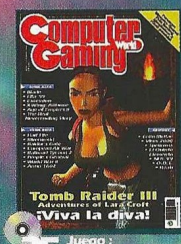
31 Juegos regalo(2): "Pressure Pack"

32 Juego regalo: "Twin Lazers"



33 Juego regalo: "Witch Frog"

34 Juego regalo: "Fatal Jack"



35 Juego : "Fatal Jack 2"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

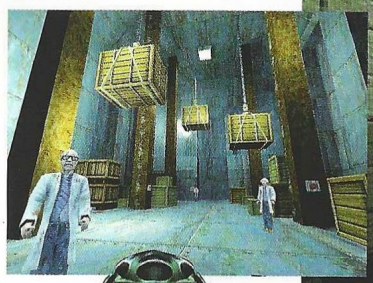
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35

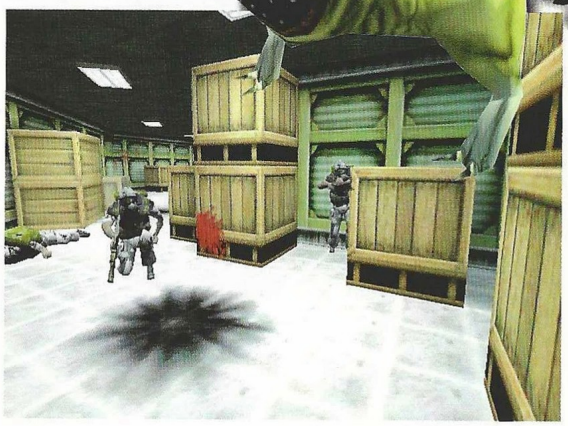
Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

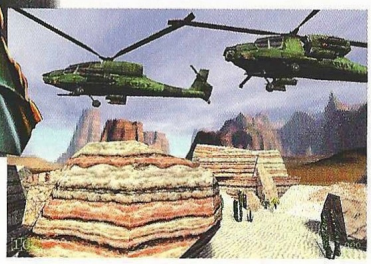
Nombre ..... **Edad** .....
Empresa ..... **CIF/DNI** .....
Dirección .....
Población ..... **Provincia** .....
C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión** .....

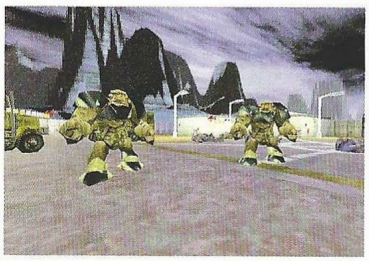
FORMA DE PAGO:

- ☐ **Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.**
- ☐ **Giro Postal nº** ..... **de fecha** .....
- ☐ **Contrareembolso**









agentes de la CIA. Los aviones no dejan de bombardear la zona, los helicópteros descuelgan más tropas. Esto es el infierno, es estar a caballo entre la vida y la muerte, es estar vivo a medias. Es Half Life.

Un juego que éste pasa ante sus ojos a toda velocidad cargado de científicos. Alguien ha cortado el cable. El resultado es devastador. Cuando por fin consigue salir al aire libre, aunque sabe que no ha abandonado el complejo, descubre la procedencia de tantos soldados. Son un equipo de limpieza. El gobierno ha enviado también asesinos y es simplemente perfecto. Su único inconveniente es que sale en inglés. Por lo demás, sobrepasa de forma inconmensurable las expectativas de todo el mundo, supera en todos los aspectos a cualquier otro juego de acción 3D en primera persona. Las áreas problemáticas de tantos y tantos juegos que han pasado por estas páginas (Quake 2, Unreal, Quake, Jedi Knight, etc.) como inteligencia artificial, capacidad visual sin tarjeta 3Dfx, animación, errores de clipping, poca solidez argumental o inexistencia de trama, tiempos de carga... Todo se ha resuelto brillantemente en Half Life, un mundo tremendamente vivo y real donde cada paso te acerca más a la muerte y a la esperanza de salir con vida al mismo tiempo. Muy posiblemente, pase mucho tiempo hasta ver algo igual, algo que esté a la altura de este juego, el mejor de su género hasta la fecha. Si tienes oportunidad de acercarte al SIMO, no dejes de verlo. No dejes de preguntar en tu tienda especializada hasta que lo reciban para poder comprarlo. Es absolutamente imprescindible para todos los aficionados al género, será un título de obligada referencia en el futuro.

Calificación

HalfLife

Pros: Todo en Half Life es destacable. La puesta en escena es impecable, y las aportaciones al género de acción 3D en primera persona son la contribución más valiosa de los últimos años. De nuevo, es perfecto.

Contras: Half Life está totalmente en inglés, y es complicado entender algunas voces. No hay subtítulos, y ese es su peor defecto.

Simulador Mundial EuroPCFútbol

Sistema de negociación y gestión interactiva

NGI™

Pretemporada real

Control de los filiales

Intelli cam™

Nuevo sistema de tácticas

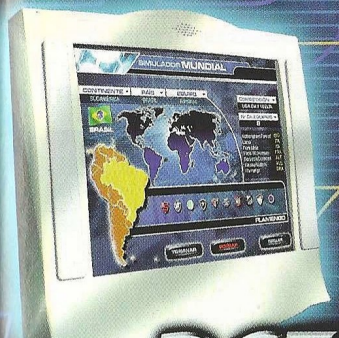
Sistema de comentarios a 3

con narrador, comentarista y comentario arbitral

852 equipos

24.000 futbolistas...

Nuevamente PCFútbol va a sorprender



PCFÚTBOL 7

Todo el fútbol en tu PC

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 98/99

dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com 902 480 482

Juego libre

Hardwar

Anunciado hace ya tiempo, este juego prometía ofrecer un complejo mundo en el que el jugador tendría libertad para hacer lo que quisiera, dentro, lógicamente, del diseño previsto.

En un mundo futurista y algo apocalíptico se ambienta este sorprendente título que tiene tanto de acción como de aventura y estrategia, dependiendo siempre del jugador cuál de estos tres componentes primará sobre los demás. La elección inicial no marca necesariamente el desarrollo posterior, simplemente será un comienzo como cualquier otro. Sólo el tiempo y la actuación del jugador, decidirán el devenir de los acontecimientos.

Al comenzar, el jugador escogerá una profesión entre comerciante, agresor o recolector, y cada una de ellas le concederá una nave con un equipamiento diferente. El piloto trabaja como freelance, aceptando los encargos que más le convengan, y puede establecer una red de naves y edificios a su disposición para crear un auténtico emporio de su propiedad si gana dinero suficiente. Para ello, hay una serie de sistemas integrados en el juego disponibles en todo momento y que constituyen el núcleo principal de operación.

Un mercado cyberespacial

A través del correo electrónico se recibirán informes de los acontecimientos que se produzcan en los diferentes lugares del mundo, así como peticiones de materiales y órdenes de busca y captura. Con el sistema de navegación se puede acceder a un mapa de la zona para localizar los servicios mínimos más cercanos, tales como policía, fuentes de recarga de energía y comercios básicos. Además, mientras se está dentro de cualquier edificio, se puede comerciar, revisar el stock y examinar listas (donde las haya) de las necesidades de algunas empresas y quién vende esos productos.

Llevar a cabo un pedido de plástico para una determinada empresa es muy sencillo: en el correo electrónico donde se solicita el material, se marca como objetivo el material en cuestión. Entonces el HUD de la nave marcará constantemente la ruta a seguir para llegar a ese punto. Una vez allí, se compran las unidades pertinentes de ese producto y se marca el remitente del correo como objetivo. Un nuevo paseo y se descarga la mercancía para cobrar. Si en lugar de esto se está persiguiendo a un fuera de la ley, el proceso es el mismo, pero habrá que dispararle para derribarle una vez localizado. También se pueden recoger deshechos de producción con drones automáticos, comprar edificios y varias naves, viajar de un punto a otro en taxi para evitar a alguien…

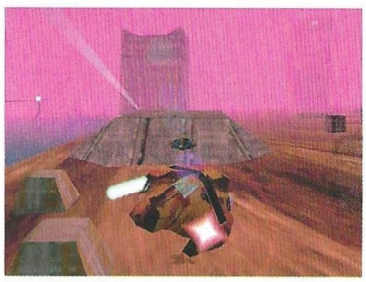
De camionero a Rockefeller

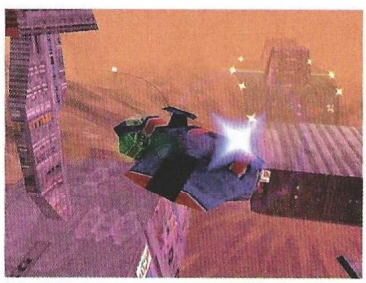
Quizá explicado de esta manera resulte algo confuso, pero lo cierto es que no hay más que empezar a jugar para sentirse totalmente sumergido en Hardwar. Pilotar la nave es sumamente sencillo, igual que el resto del interfaz. El entorno gráfico se ajusta perfectamente a la ambientación que se ha pretendido, y la libertad de acción sin seguir ningún plan establecido de antemano por los programadores, es sorprendente. Esto no significa que no exista una cierta trama, pero es perfectamente posible no seguirla, aunque su desarrollo afectará inevitablemente a lo que suceda durante el juego.

Los progresos se traducirán en una buena situación económica, lo que a su vez dará lugar a la adquisición de nuevas naves o bodegas de carga mayores, mejores sistemas y la posibilidad de conseguir pedidos más suculentos y cuantiosos en ingresos. Invirtiendo mucho más tiempo, se llega a tener toda una flota de naves, edificios, muelles de atraque y comercio… Se puede llegar tan alto o bajo como se quiera, todo depende de uno.

El entorno 3D del juego obtiene el máximo provecho de las tarjetas aceleradoras y 3Dfx, logrando vistosos efectos y permitiendo ciclos solares dentro del juego. Horizontes neblinosos, grandes moles de hierro y cemento con suaves y cortantes superficies, luces de posición, explosiones, túneles débilmente iluminados y numerosas estructuras dejan claro todo esto, a pesar de que desde fuera, la impresión que se

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 MB de RAM, 60 Mb en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Gremlin
Distribuidor: Infogrames

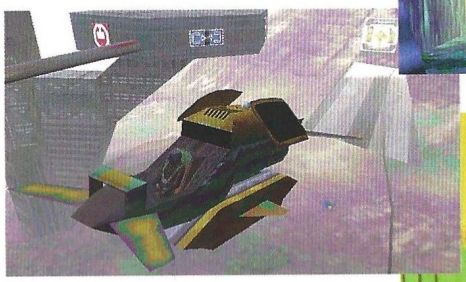


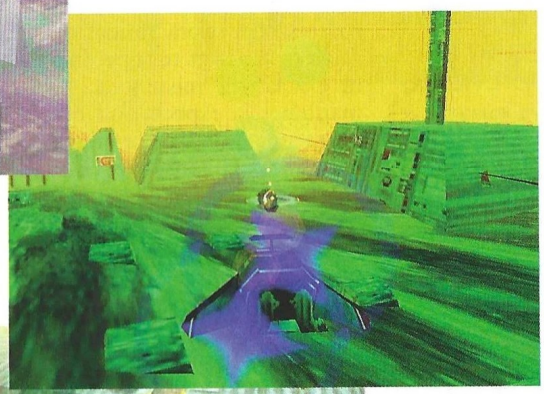


El aspecto industrializado del mundo de Hardwar sirve como contrapunto de la sencilla filosofía del juego

tenga sea otra. El aspecto industrializado del mundo de Hardwar sirve como contrapunto de la sencilla filosofía del juego, que ofrece las posibilidades más asombrosas con el mínimo esfuerzo.

Hardwar permite al jugador convertirse en una especie de Han Solo en La Guerra de las Galaxias, un piloto libre que trabaja para el mejor postor realizando las tareas más sucias y comunes en una superficie planeta-





ria. Gremlin pone a su disposición un rico mundo en el que convertirse en lo que quiera, con una duración virtualmente infinita y una opción multijugador que extiende aún más la ya de por sí larga vida del producto. Sólo hay dos inconvenientes: el juego está en inglés y la música es espantosa e irritante. Afortunadamente el segundo inconveniente se puede solucionar eliminando el sonido del CD o bien bajando el volumen. Sin embargo el primero es dificilmente salvable, ya que además de textos hay voces informativas bastante imposibles de entender aunque se tenga buen oído y se conozca el idioma anglosajón.

El truco es...

Utiliza el sistema de objetivos constantemente. No olvides recargar las baterías de la nave en los haces de luz. No te conviene cazar criminales peligrosos sin tener armas mejoradas, ya que la mayoría posee naves superiores a la tuya.

Calificación

Hardwar

Pros: La libertad absoluta para hacer lo que se quiera es el principal estandarte del juego. Hardwar atrapa al jugador y lo convierte en un profesional del futuro para trabajar durante cientos de horas.

Contras: Hardwar está en inglés, y casi no tiene subtítulos, por lo que resulta difícil hacerse con él. La banda sonora, aunque adecuada, es irritantemente repetitiva.

...pura coincidencia

Montezuma´s Return

Por fortuna sólo ha sido el nombre lo que ha tomado de su predecesor. Hijo de un juego elemental de plataformas, Montezuma´s ha ascendido, con su vuelta, al Olimpo de las 3D, causando estragos entre la competencia, a cuenta de unas calidades que seguro han sorprendido tanto a propios como a extraños.

Por fortuna, cosas como ésta ocurren de vez en cuando. A pesar de lo que pudiera parecer, una insignificancia como fue La Venganza de Moctezuma en 1980, ha dado lugar a la joya que trataremos de desnudar en éste artículo. Con sus gráficos en 3D de excelente calidad, unos decorados que, sin abandonar cierto aire inconfundible para todo Doom evolucionado o no, sorprenden más cuanto más te adentras en el terreno de juego, y el característico affaire en primera persona; el retorno de aquella reliquia ha crecido en el caldo de cultivo apropiado para los destinados a la gloria.

Se trata de una cita difícil, pero no abrumadora; fluida aunque sus retos a veces te superen; clara y a la vez misteriosa... Sabe mantener la expectación que levanta una mirada cómplice, alimentando la tensión que crece con la proximidad de la muerte y recogiendo los frutos de un trabajo bien hecho para que el jugador no desespere sin antes contemplar, –quizá por última vez–, las maravillas que se esconden entre algunos muros milenarios. Y un número mágico: el 9. Nueve niveles interconectados afortunada... o desafortunadamente.

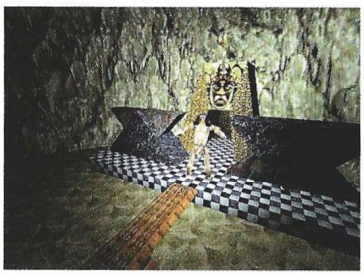
El descendiente

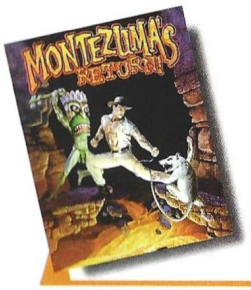
Con sangre real azteca corriendo por sus venas, no sería de extrañar que Max Moctezuma se sintiera como en casa deambulando entre las trampas y alternando con los monstruos que habitan los interiores de las pirámides que sus antepasados construyeron. Pero de eso hace ya mucho tiempo y los guardianes de aquellas no reconocen al sucesor de sus señores. A pesar del olvido, un hecho prevalece sobre todo lo demás: el honor de sus parientes ha de ser restituido y consagradas las tumbas que fueron profanadas, extirpando así, de raíz, la antigua maldición.

Ésta será la excusa que te abra las puertas a un mundo de misterios y certezas, a una neblina de oscuridad primigenia cuyo rocío mata. A diferencia de lo que pudiera pensar quien no haya visto el juego, la acción no consiste tanto en eliminar a todos los enemigos que encuentres en tu camino –aunque es cierto que algunas muertes son indispensables–, cuanto en salvar los ardides que obstaculizan tu avance hacia los niveles y tesoros que descubrirás más adelante. De hecho, sorprende la escasez de enemigos –similar, aunque menos numerosa, a la existente en juegos ya comentados como O.D.T., por citar alguno–, e incluso es turbador que algunos de ellos no te ataquen a menos que sean atacados primero por ti, circunstancia de extrema gravedad, ya que al transcurrir el juego en tiempo real, las luchas suelen ser a muerte y rápidas. A pesar de la seria situación, el humor no será el gran ausente en Montezuma's Return, aunque sí estará racionado como un bien escaso.

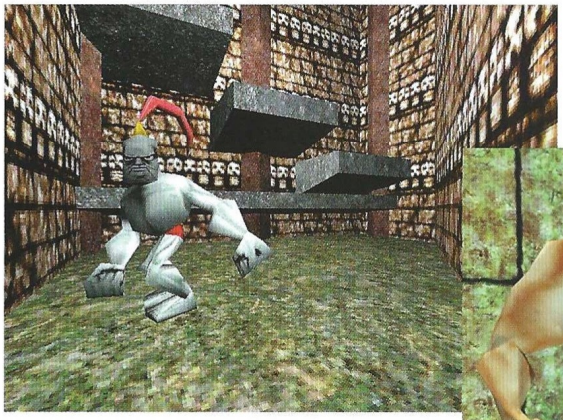
Altos vuelos

La tecnología con que ha sido creado el juego es una novedad cuyos frutos podréis comprobar jugando, y las posibilidades que ha abierto para el mundo de las 3D, podrían asemejarse a una benigna caja de Pandora que hubiera sido concebida para tal fin. Ella es la que permite que cada nivel sea tan masivo, que contenga un buen número de puzzles para resolver, y que sus límites de exploración se acerquen a las cincuenta horas de juego sin que en ningún momento decaiga el interés del jugador ni la velocidad a la que transcurren los acontecimientos. Y es que no sólo los diseños de los decorados rezuman originalidad y colorido, sino que la inteligencia –por una vez no artificial–, con la que han sido dispues-

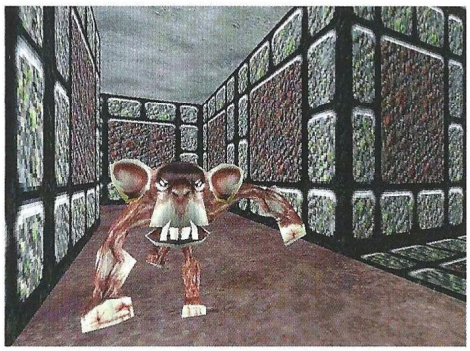




Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, VGA, 8 Mb de disco duro, tarjeta de sonido, tarjeta 3Dfx recomendada, CD-ROM 2x, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Take 2/Utopia
Distribuidor: Proein



Al principio te quejarás tanto de la ausencia de enemigos como de la de retos... pero pronto te arrepentirás de echarlos de menos

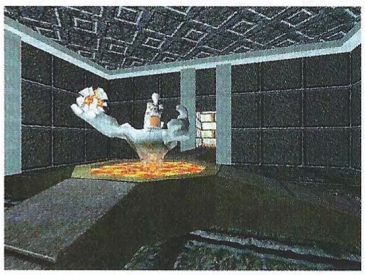


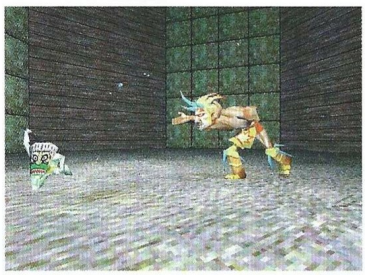
tos, tienta la propia suerte de quienes tengan que resolverlos.

No encontrarás singularidades incongruentes: si saltas sobre un tambor que está flotando en el agua, verás cómo se hunde y luego flota mientras tú rebotas hacia arriba, si en ese momento diriges la mirada hacia tus pies. No te distraerás con pruebas imposibles dentro de cada nivel, pero en poco tiempo descubrirás que lo imposible es en realidad superar el propio nivel como un todo, no las distintas partes que lo forman. Al principio te quejarás tanto de la ausencia de enemigos como de la de retos... pero pronto te arrepentirás de echar de menos tanto a unos como a otros. Podrás saltar, nadar, trepar, correr o accionar elementos mecánicos, pero habrá horrores por los que tendrás que pasar de forma obligada para avanzar en el juego. Y es que a veces, ni tan siquiera sospecharás dónde acecha el desastre...

El truco es...

En algunas ocasiones los monstruos a los que debes enfrentarte no pueden ser aniquilados de forma tradicional porque la fuerza que pierden con tus golpes se regenera. Tendrás que acertar muchas veces seguidas para conseguir derribarlos por agotamiento.





Calificación

Montezuma's Return

Pros: Gráficos sobresalientes, banda sonora acertada y una grandísima jugabilidad. ¿El interfaz? Elemental y muy eficiente. Brillante en su generalidad.

Contras: Se observan algunos tópicos famosos entre juegos Doom. A veces los escenarios son demasiado oscuros. ¿Desaparecerán algún día los, apenas perceptibles en este caso, errores de arquitectura?.

La locura universal

Megaman X4

Una princesa, un dictador, una enorme estación espacial en peligro, un mundo que salvar del acoso de los androides... cualquier excusa hubiera sido buena para lanzar esta última entrega de la serie Megaman, al cual, como siempre, acompaña su inseparable Zero. Queda mucho por hacer...

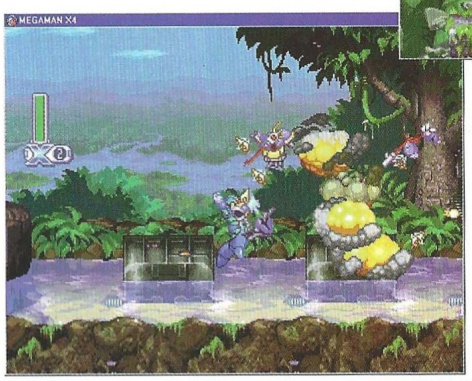
Siguiendo con la misma filosofía de juego que las entregas anteriores, este arcade en 2D muestra todos los tópicos de los juegos de plataformas: avance lineal de juego en sentido izquierda-derecha y viceversa, proliferación de enemigos y complicados escenarios que añaden dificultad a cada nivel. Ofrece un sencillo interfaz, acción a raudales y una banda sonora muy acelerada que invita a la taquicardia. Podrás elegir entre multitud de zonas –que se describen a continuación–, y entre dos jugadores con características no muy diferentes, a decir verdad. Es un producto con mucho color, impregnado de cierto aire manga y que ofrece muchas horas de juego. ¿Para saber más? A continuación profundizamos un poco en sus niveles...

La jungla

Aparecerás con Megaman o Zero en una zona de la selva con bastantes acuíferos. Corriendo por el cauce de los ríos y arroyos, tendrás que ir salvando las diferentes alturas a las que se desarrolla la acción, elemento que es más frecuente que en otros capítulos de ésta entrega, y que supone una dificultad añadida al juego. Los enemigos serán los apropiados para el entorno en que te mueves: peces voladores, "neptunos" un tanto sui generis, máquinas lanzadoras de proyectiles y un sinfín de obstáculos a salvar, tales como escaladas por troncos que caen con cierta lentitud entre el agua de las grandes cascadas. A medida que avanzas a través de la zona de los ríos y pasas a la selva en tierra firme, los enemigos cambiarán a gusanos, arañas, serpientes y avispas. Tendrás que destruir los avisperos y por último enfrentarte a la gran araña de final de fase. Es el primer nivel y por tanto, el más fácil.

El cyberespacio

Lo primero que encontrarás serán unas bolas doradas cuya trayectoria puedes cambiar disparándoles. Si ellas te atrapan te consumirán. En cuanto a los triángulos asesinos, deberás destruirlos o evitar que pasen a través de ti para poder sobrevivir. Se trata de uno de los niveles de juego más difíciles. Tendrás que sortear los laberintos en donde te encuentras atrapado hasta llegar a unas puertas dimensionales que te transportarán a otros cyberniveles cuando entres en ellas. Parar ir superando las etapas tendrás que alcanzar esas puertas.

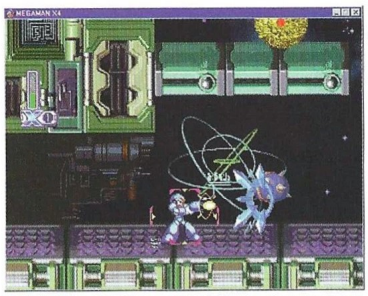


Air Force

Tras superar los ataques demoledores de un par de naves enemigas, se te concederá la posibilidad de usar una superarmadura con capacidad para volar y con un arma cuyos disparos perseguirán al enemigo pudiendo llegar a aniquilarlo aunque cambie de ubicación. Tendrás que guardarte del rayo mortífero de una estación suspendida y cuidar que no te destrocen la armadura: sin ella poco tienes que hacer frente a tus numerosos y voraces enemigos.

Volcano

Es la locura. Tendrás como telón de fondo un escenario de lava. Deberás sortear bolas de fuego que te acosarán por doquier. Además, los elementos del terreno que pisas son bastante inestables y las fallas serán abundantes. Por si fuera poco, existe una suerte de fuego que surge de la tierra de la manera más imprevisible y salta para volver a caer en otro lugar del terreno. Ese fenómeno se repite una y otra vez hasta que consigues avanzar y quitarte de en medio. Como es natural, también tendrás que deshacerte de enemigos cibernéticos que dispararán sin cesar. ¡Todo al mismo tiempo!



Snow Base

Te encuentras en una zona helada del planeta. Eso hace que las bajas temperaturas congelen el suelo, que se vuelve resbaladizo resultando muy complicado mantener el equilibrio en los espacios reducidos. Los muñecos de nieve

Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

Megaman X4 ofrece un sencillo interfaz, acción a raudales y una banda sonora que invita a la taquicardia

Bio Laboratory

Verás los experimentos biológicos más espeluznantes. Entre los elementos del decorado existen diseños que pueden acabar con tu vida con

son, en realidad, bombas, y encontrarás distintos tipos de enemigos, consistentes sobre todo en diversos modelos de robots. Las paredes, escaleras y pasillos de hielo, así como los pasadizos, se congelan y descongelan con bastante rapidez, así que no te lo pienses mucho y avanza todo lo rápido que puedas. De lo contrario acabarás atravesado por las estalagmitas de hielo que se encuentran en el fondo de los abismos que tendrás que superar para llegar al final del nivel. El monstruo de final de fase es un robot que se convierte en una especie de tricornio de hielo bastante resistente a tus ataques.

Military Train

Esta vez la lucha tiene lugar en un tren en marcha. Tendrás que vértelas con pequeños soldados que son indestructibles cuando se agachan, pájaros que transportan bombas por el aire para lanzártelas, y robots inútiles a los cuales se les caen las bombas y hacen que parte del tren se quede atrás separado del resto. Como puedes imaginar en esa parte irás tú y tendrás que saltar para salvar la vida.

El truco es...

En la fase Air Force, te ahorrarás disgustos si en vez de destruir las dos naves primeras, pasas por encima de ellas y avanzas en tu recorrido olvidando lo demás: así llegarás sano y salvo hasta la armadura.

tan sólo rozarlos. Lloverán los proyectiles y tendrás que subir a través de un laberinto de escaleras... cuando las hay. Una verdadera avalancha de enemigos tratará por todos los medios de impedir que llegues al final de la fase, pero tu astucia no conoce límites, y podrás vencerlos con facilidad... ¿o no? ¡Ah!, un detalle sin importancia: los enemigos se regeneran al poco tiempo de haberlos aniquilado. ¡Genial!

Marine Base

Esta es la bomba. Conduces una moto a toda velocidad. Puedes incluso adelantar a los enemigos que te pre-

ceden haciendo caballitos y activando el turbo. Casi no te da tiempo a ver los obstáculos, las fallas que crean abismos en teoría insalvables, pasan bajo tu máquina a toda velocidad y el tiempo para reaccionar es muy escaso. Dispararás a ciegas, ya que todo lo que tienes delante está en tu contra –dalo por seguro–. Es con diferencia la fase más difícil de todas y se supone que si eres capaz de superarla, no tendrás más remedio que... esperar a la próxima entrega de Megaman.

Calificación

Megaman X4

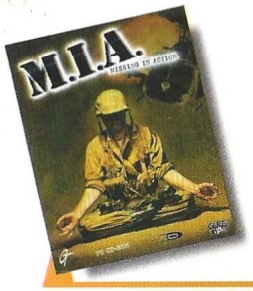
Pros: Mucha acción, niveles frenéticos y un sencillo interfaz. Animaciones manga para la transición de niveles y dificultad progresiva. Música escandalosa que anima a seguir como sea. Muchas horas de juego.

Contras: Prácticamente mas de lo mismo. Apenas hay diferencia entre ésta y las entregas anteriores. Tan sólo es un poco más moderna en sus diseños.

La misión del olvido

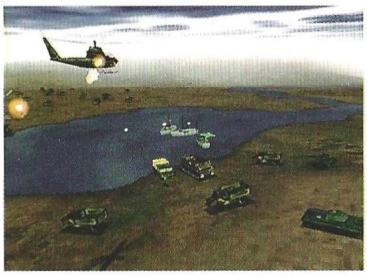
M.I.A.

Parece que las modas van y vienen y esta vez la que viene trata sobre la guerra del Vietnam. Un lanzamiento muy acorde apropiado para las fechas tan entrañables que se aproximan...

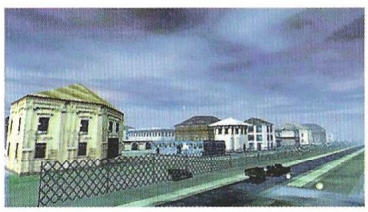


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, 190 Mb de disco duro, Windows 95, CD-ROM 4x, Tarjeta 3Dfx recomendada, ratón, tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Al margen de las consideraciones morales sobre el argumento de este tipo de juegos, en donde siempre sabemos quiénes son los buenos y, por supuesto, quienes los malos, M.I.A. ofrece una perspectiva de juego bélico en 3D, de un dinamismo notable con gráficos en alta resolución que a veces se empeñan en hacer casi auténtica la ficción que nos muestran. Jugado en una especie de mezcla entre primera y tercera persona, la pantalla de juego nos muestra nuestro helicóptero por delante de nosotros y a su vez el radar, la brújula, información sobre el armamento y otros elementos que se suponen dentro de la cabina del aparato. Esta circunstancia hace más fácil superar las misiones, dado que disfrutamos de informaciones privilegiadas y un amplio campo de visión que cubre todo el aparato. En definitiva, tu tarea a lo largo de las veintiséis misiones de que consta el juego será pilotar varios helicópteros a través de los desafortunados campos de batalla vietnamitas, y hacer lo que se te mande aparte de no dejar títere con cabeza por donde pases.



La pantalla de juego es bastante clara, y aunque la perspectiva que se muestra en las imágenes abarca un amplio arco visual, el detalle ha sido considerado en tal medida que podrás distinguir un vehículo a muchos cientos de metros de distancia. El manejo de los aparatos es muy suave y ver deslizarse los gráficos acompañando el balanceo de nuestra libélula, resulta un verdadero placer. Podrás configurar elementos típicos como la resolución gráfica, el sonido o la dificultad, y entre las opciones más destacadas se encuentra la posibilidad de jugar en red de forma individual o en equipo. Las partidas en red, y al margen de las misiones, pueden ser a muerte o por captura de bengala pudiendo limitar el tiempo para llevar a cabo esas hazañas. En definitiva, nada de lo que no hayas oído hablar, pero con un tratamiento gráfico y de efectos especiales y de sonido de lujo.



El truco es...

No olvides que los aparatos disponen de una opción que les permiten lanzar bengalas; circunstancia que en ocasiones puede ser de extrema utilidad tanto para sobrevivir como para infringir daño, y que debes tener en cuenta.

Calificación

M.I.A.

Pros: El aspecto visual es excelente y los efectos especiales de un realismo brutal.
Contras: Existen muchos precedentes tanto a nivel de juego como de argumento. Pese al nuevo "look", escasa originalidad.

TU PUEDES
cambiar el mundo

Sólo necesitas Información

Ahora ser solidario te costará muy poco, al comprar la nueva revista OeNeGé sabrás qué puedes hacer para cambiar el mundo y colaborar en proyectos de las ONG.

OeNeGé

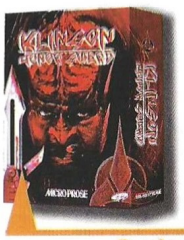
LAS LETRAS DE LA SOLIDARIDAD

IMAGEN LIMITE

Menos por más

Start Trek: Klingon Honor Guard

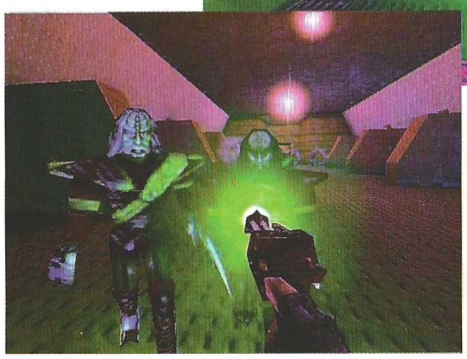
No hace mucho hablábamos de la ingente cantidad de títulos ambientados en el universo de Star Trek que se está produciendo tanto en Microprose como en Interplay. Éste es el primero de ellos en alcanzar las tiendas.

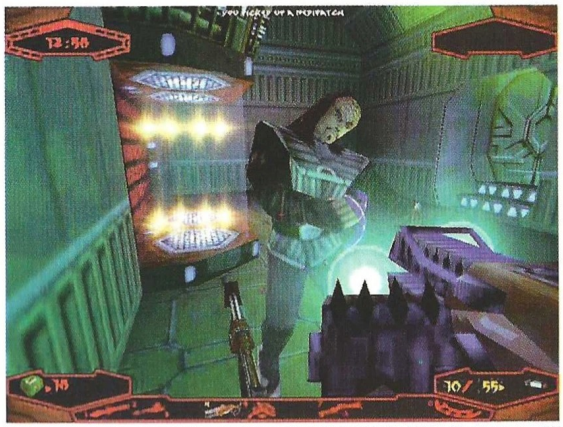


Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 166MHz, 32Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Un intento de asesinato desencadena una serie de acontecimientos en el mundo natal de los Klingon. El Emperador casi pierde la vida, y si alguien no atrapa a los magnicidas, rodarán cabezas. Como miembro de la Guardia de Honor Imperial, el jugador tendrá que perseguir a los criminales para hacer justicia.

Utilizando el sistema 3D de Unreal, Microprose ha creado un intenso juego de acción que ofrece todo el despliegue visual de que son capaces las tarjetas 3D unidas a este poderoso entorno, aunque la integración del mundo de los Klingon en el mismo ha sido tan afortunada como desafortunada. Poder conocer el planeta natal de esta violenta raza es todo un lujo que ninguna de las películas ni las series han ofrecido hasta ahora, y la inclusión de criaturas específicas del mismo acerca aún más la vida Klingon al jugador. Edificios, sistemas informáticos, paneles de control, alcantarillado, palacios... muchos niveles, muchas variantes y ramificaciones.





En definitiva, Klingon Honor Guard es Unreal pero en el mundo Klingon, con las armas y criaturas Klingon, y con muchos Klingon por todas partes. Lo malo, y por eso decíamos antes que la integración del mundo Klingon en el entorno de Unreal ha sido desafortunada, es que en el momento en que uno o más enemigos entran dentro del radio de acción del jugador, el juego se ralentiza hasta límites insospechados, haciendo que el control sea imposible y que el jugador pierda puntos de vida inútilmente. Esto afecta considerablemente a la jugabilidad, y por tanto, y a pesar de todas las demás virtudes del juego, Klingon Honor Guard es un mal intento de clonar los más famosos títulos de acción 3D en primera persona.

Calificación

Start Trek: Klingon Honor Guard

200

Pros: La representación visual del mundo Klingon y los efectos aplicados a la misma es fantástica, y le confiere al juego una ambientación única y atractiva para trekies.

Contras: Es inconcebible que habiendo utilizado el núcleo de Unreal, el juego se ralentice tan escandalosamente cuando hay varios enemigos en pantalla, y encima es mucho más caro que éste.

El truco es...

Lo más práctico para enfrentarte a las arañas es agacharte y usar el cuchillo, técnica que puedes emplear también con los Klingon en el primer nivel. Salva a menudo, porque nunca se sabe cuando caerá sobre ti una horda de enemigos.

AHORA PUEDES

¡ELIMINAR LA BARRERA

ENTRE LA REALIDAD Y EL JUEGO!

Ahora puedes aniquilar a los invasores alienígenas, descender a noventa kilómetros por hora el más accidentado circuito de moto-cross del planeta, convertirte en as de la segunda guerra a bordo de un "Mustang" o visitar el Parque Jurásico y hacer morder el polvo a los velociraptores.

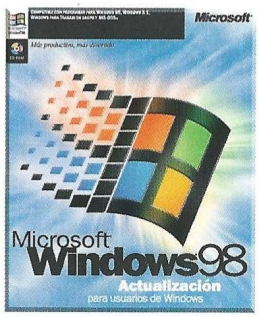
Todo eso, con el más absoluto realismo.

Eliminando las barreras entre la realidad y el juego.

Para lograrlo, Microsoft ha creado Windows 98. Un Sistema Operativo más fácil de usar y más rápido que nunca, que te permite aprovechar mejor todas las posibilidades de tu PC.

Y además, preparado para MMX, 3Dfx, Joysticks con USB, múltiples monitores y todas las últimas tecnologías.

Para que tus juegos tengan el mayor realismo, facilidad y velocidad de respuesta. Deja correr tus fantasías.



¡Ahora puedes!

3Com® Canon PHILIPS TeleLine

Nuestros socios tecnológicos te hacen la vida más fácil con Windows 98.

Si desea más información sobre este producto, o las versiones en catalán y euskera, llame al teléfono de Atención al Cliente: **902 197 198** o visite nuestra web.

Microsoft®

www.eu.microsoft.com/spain/windows98/

ABJ

¡Paro cardíaco!

Incoming

Es agradable encontrar de vez en cuando una discreta perla entre tanta morralla; un pequeño milagro que hará nuestra vidas un poco más amenas...

Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 50 Mb de disco duro, Windows 95 ó 98, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

Incomig expresa la acción en su grado más puro y más brutal y enloquecedor. Elfrenesí, que comieza con la propia apertura de la partida desde el primer momento, no decae nunca, y continúa sin cesar llevando la adrenalina del jugdor hasta niveles de peligrosidad para su persona.

Por tierra, mar y aire ofrece puro arcade en el más estricto sentido de la palabra, al dejarte arrasar cualquier cosa con tanques, cañones, helicópteros, aviones y hasta naves espaciales entre otros. Una odisea con pocos precedentes que te obligará a estar sentado delante del PC hasta que termines con el reto que supone deshacerte con éxito de casi setenta misiones en total. Podrás experimentar la exaltación de la batalla en seis mundos diferentes e incluso compartir el juego y competir en el modo de dos jugadores a pantalla partida, o a través de la red con otros siete más. Y es que los números no mienten nunca: serán en total dieciocho vehículos para manejar con diez tipos de armas diferentes para los modos arcade o de campaña. Toda la información que necesitas vendrá ofrecida, por su parte, alrededor de la propia pantalla de juego: muchos datos acerca del estado del ingenio que pilotas, sus radares, los emuladores de posición en 3D, gestores de daños o informadores sobre el armamento. Sus efectos especiales, la credibilidad de las explosiones, la aplastante seguridad de los disparos, hacen que con Incoming el jugador se empape de una realidad que ciertamente no es, pero que engaña casi al cien por cien.

El truco es...

Fíjate un objetivo concreto a la hora de atacar elementos de tu entorno. A veces las avalanchas de fuego son tan copiosas que como intentes responder a todo lo que te llega estarás perdido.

Calificación

Incoming

Pros: Calidad gráfica poco usual en juegos de éste género. Su rapidez asombra y los efectos especiales pronto se convierte en una cotidianeidad. Muy adictivo, ofrece un sencillo interfaz.
Contras: Quizá en ocasiones abrume al jugador con tanto objeto pululando por la pantalla. Los requerimientos son altos y la tarjeta 3D es necesaria.

TRAS EL HOLOCAUSTO NUCLEAR, SÓLO LOS MÁS FUERTES SOBREVIVEN...

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

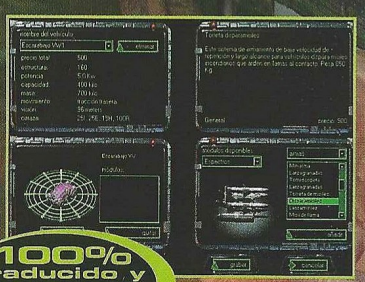
Un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por los líderes mundiales en "War Games": TalonSoft.

SENCILLO Y POTENTE EDITOR DE MISIONES

Crea tus propias misiones de una forma sencilla e intuitiva, escogiendo todos los elementos de cada campaña.

EDITOR DE VEHÍCULOS Y UNIDADES

Editor de unidades que permite crear tus propios vehículos y guerreros incorporándonles todo el equipamiento que precises: armamento, kits médicos, corazas de defensa...



Siete TRIBUS

100% traducido y doblado al castellano

Amazonas

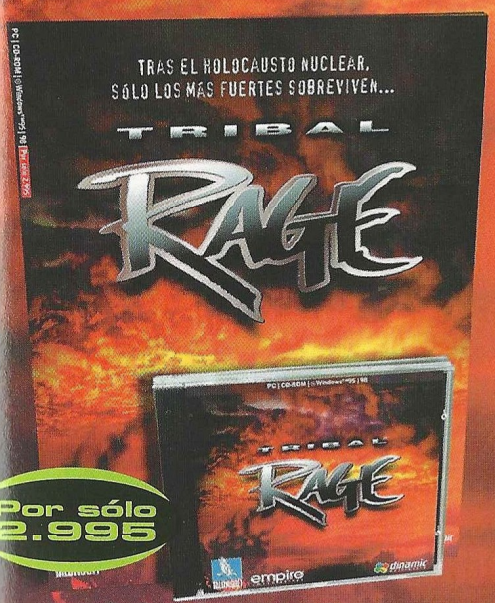
Cíborgs

Espectros

Pobladores

Protectores

Motoristas



Por sólo 2.995

TRIBAL RAGE

YA A LA VENTA
EN QUIOSCOS GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

TALONSOFT

empire INTERACTIVE

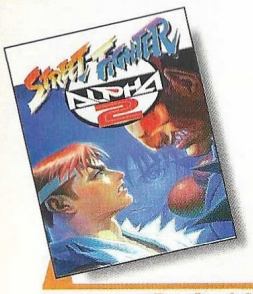
dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com 902 480 482

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Street Fighter Alpha 2

La última bengala ha sido lanzada antes del hundimiento, y ya queda poco de su resplandor inicial. Al menos esperamos que su extinción finalice con una muerte digna.



Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 100, 16Mb de RAM, Disco Duro, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
N° de jugadores: 16 2
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin

No se puede decir nada que no se haya dicho ya sobre la vestusta serie Street Fighter, porque las variantes entre una entrega y su versión posterior del programa no son apenas apreciables. Es evidente que alguna mejora debe de haber, pero es que por ejemplo si tomamos las pantallas de juego de la versión que se analiza en éste artículo y las de su predecesora, apenas hay diferencias salvo los decorados y una leve mejora en la calidad de los gráficos, pero muy leve. Por otra parte, sí arrastra las lacras de la serie que la productora se empeña en reciclar, no hay forma de acabar con esto. En fin, ¡manías!

Street Fighter Alpha 2, para quienes nada sepan a estas altu-

cantes –cuando se enfrentan unos a otros– es digno del mejor capítulo de los Power Rangers, pocas cosas sorprenden en el juego desde que su primera versión salió hace alrededor de una década: patadas, saltos, derroches de energía poco ecológicos, y actividad lineal de derecha a izquierda y viceversa, hasta que uno de los dos jugadores o el ordenador, consigue acertar con la combinación adecuada de teclas para sacar de la manga un rayo todo-poderoso de destrucción total. Se ha tenido la consideración de cambiar el aspecto de los fondos en los lugares elegidos para el desarrollo de los combates. Esta vez serán diecisiete las pesadillas a las que podrás enfrentarte y, lo peor de todo es que –lo de "pesadillas"– no lo decimos en sentido figurado.

El truco es...

A veces resulta más efectivo acorralar en una esquina a un contrincante y machacarlo a base de golpes pequeños, que perder la vida en busca de la llave definitiva y brutal.

Calificación

Street Fighter Alpha 2

Pros: Juego de fácil manejo, gráficos claros y muy elemental para quienes deseen iniciarse en los juegos de lucha.
Contras: Se trata de una reliquia sin evolución en años. Obsoleto e inoportuno pese a necesitar unos requisitos de sistema nada elementales para lo que ofrece a cambio.

TOTAL AIR WAR

Estrategia y Combates Aéreos

Posibilidad de 4 funciones:

- Gestión del armamento
- Elección de misiones
- Control de los AWACS
- Pilotaje

Controlas todos los combates aéreos en 8 países diferentes que ocupan un área de 4,5 millones de km².

Diferentes modalidades de juego: entrenamiento, campaña, combate personalizado, ACMI y varios jugadores, en unos entornos de excepción.

Realizado por los desarrolladores de EuroFighter 2000 y F22 Air Dominance Fighter.

INFOGRAMES ESPAÑA

DID™ DIGITAL IMAGE DESIGN

www.did.com

©1998 Infogrames United Kingdom Limited. ©1998 Digital Image Design Limited. Todos los derechos reservados.

Entrénate para Wimbledon

Actua Tennis

Ahora que los tenistas españoles están presentes en todas las competiciones mundiales como favoritos, ¿a qué esperas para unirte a ellos? No necesitas ni salir de casa ni manejar una raqueta; solo pericia con tu teclado.

Ha llovido mucho desde que surgieran las primeras máquinas de videojuegos de a 10 centavos la partida (aparecieron en EE.UU., claro). A un joven se le ocurrió la idea de hacer un ping-pong electrónico que desbancara al clásico pinball. Y lo consiguió. Su juego se llamó Pong. De él se han hecho versiones para todas las plataformas de ordenadores del mundo según iban surgiendo. Era muy simple: una línea vertical (la red) dividía la pantalla en dos. A cada lado dos paletas (que solo podían moverse verticalmente) intentaban dar a una pelota que rebotaba en las paletas y en las paredes. El joven hizo mucho dinero en poco tiempo con estas máquinas, pero no pudo imponer sus derechos sobre las versiones para ordenadores y consolas, por lo que al final vendió el juego a Atari y abrió una cadena de pizzerías. Pero eso es otra historia.

Desde Pong los juegos de tenis se han hecho más complejos en gráficos, pero la idea permanece inmutable. Ahora hay más libertad en los controles y no hay paredes donde rebote la pelota (se va fuera directamente), pero básicamente es lo mismo: golpear la bola de un lado al otro.

Actua Sports

Actua Tennis es la cuarta entrega de la serie Actua Sports. Gremlin Interactive aprovecha así la tecnología desarrollada para sus juegos Soccer, Golf y Ice Hockey para animar las versiones virtuales de los mejores tenistas del mundo. Al igual que sus hermanos, Actua Tennis se beneficia de los últimos avances tecnológicos en captura de movimientos para dotar de vida a los polígonos que ves en la pantalla.

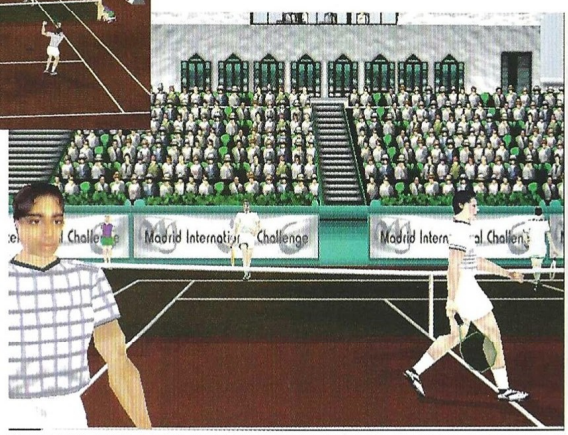
Han capturado los movimientos de auténticos profesionales del deporte, tanto tenistas como jueces, y han grabado la voz de profesionales, tanto de los comentaristas (tres populares locutores ingleses) como de los jueces. Todo esto, unido a los 10 estadios (ficticios, pero tridimensionales) muy detallados, al público (bidimensional), con sus aplausos o abucheos, a las expresiones de los 64 jugadores (32 hombres y 32 mujeres con nombres y rostros muy conocidos), a los recogepelotas, al comportamiento de cada figura durante los intervalos de juego... Todo, como ya decimos, contribuye a crear un juego casi real.

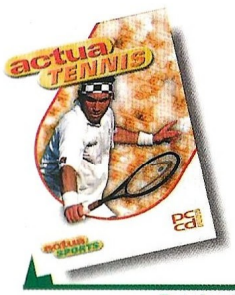
La versión para PC se puede beneficiar de la aceleración 3D a través de las tecnologías Voodoo o Power VR. A través de DirectX, Actua Tennis también soporta casi todas las aceleradoras gráficas del mercado. Esto significa sombreado en tiempo real, niebla, objetos externos sólidos gracias al Z-buffer de 32 bits, suavizado de texturas, materiales translúcidos y filtrado bilineal para suprimir la pixelización.

No se elimina la similitud entre los tenistas y los robots de los Power Rangers, que parecen construidos con cajas de zapatos, pero el juego gana mucho en velocidad.

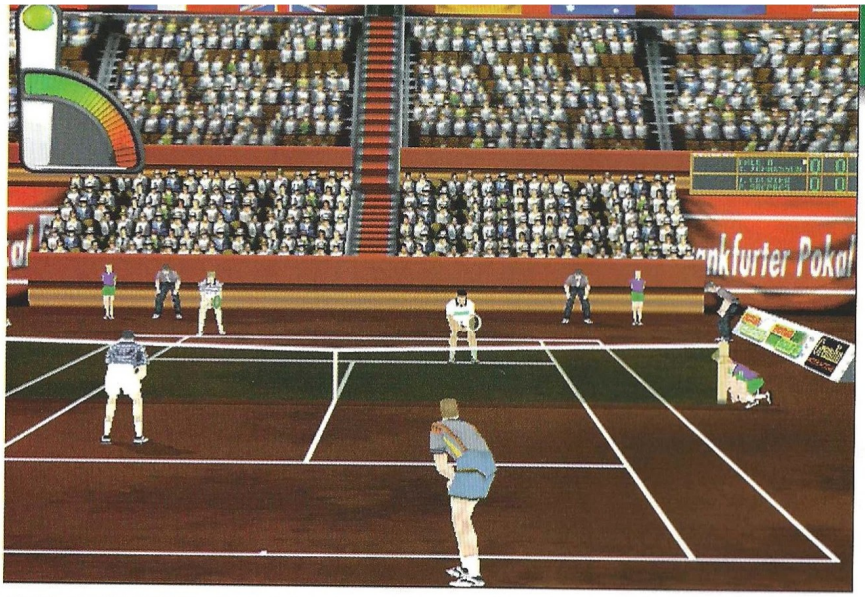
El saque

Durante un partido el ordenador lo hace casi todo: mientras estés a menos de 2 metros de la bola y le des al disparo en ese momento, él decide el golpe (la manera de darlo, cómo moverse y todo lo demás). Suponemos que la dirección y la fuerza de la bola dependerán de tu posición y de cuando golpees, y de tu impulso y todo eso, pero controlarlo todo para que la pelota vaya a donde quieres resulta imposible; al menos a nosotros así nos lo parece. Hemos dicho casi todo porque en el saque tienes absoluto control. Tú decides la potencia, la dirección y la altura del saque (cuando te corresponde sacar a ti, claro). Prepárate a fallar los 20 primeros saques, porque el manejo resulta





Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, Windows 95/98, tarjeta gráfica compatible con DirectX 5 o superior, 86 Mb de disco duro (493 Mb para la instalación completa), tarjeta de sonido compatible con DirectX 5 o superior, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Gremlin Interactive
Distribuidor: Infogrames

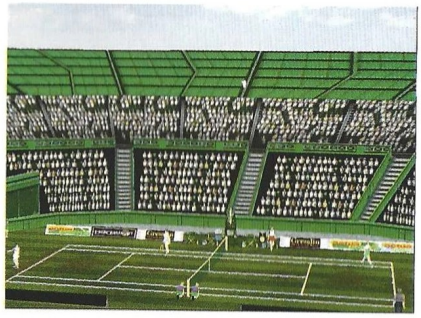


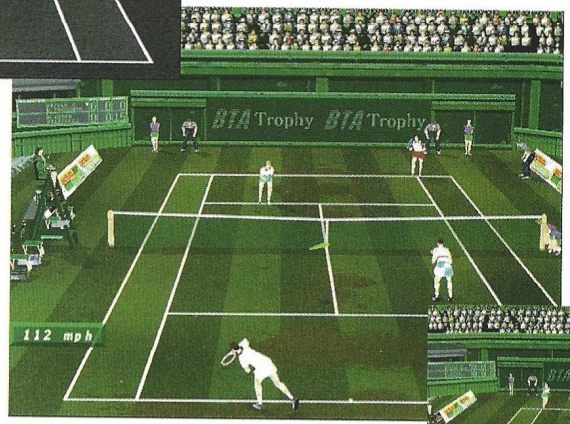
Actua Tennis se beneficia de los últimos avances tecnológicos en captura de movimientos para dotar de vida a los polígonos que ves en pantalla

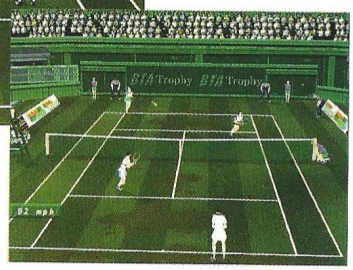
complicado. Una vez dominado, tendrás al contrario a tus pies, aunque se trate de Agasi.

El movimiento

Los controles son muy simples: arriba, abajo, derecha e izquierda, un golpe normal, uno flojo y el supergolpe (hay uno por set, más uno extra por partido). El supergolpe equivale en la práctica a un punto; úsalo bien. La bola se ve mal; es demasiado pequeña y a las velocidades que alcanza pasa inadvertida. Por eso se puede cambiar su tamaño y hacer aparecer una estela.







El truco es...

Practicar el saque una y otra vez: es fundamental dominarlo. Usar una bola grande y con estela para poder verla bien. No te muevas de un lado a otro esquivando la bola; sé paciente y espera a saber su dirección para ir a por ella. Usa el supergolpe únicamente en los momentos decisivos.

Las cámaras

Hay cinco cámaras que podrían reducirse a dos: detrás, a la altura del jugador, o por encima de él, a diferentes distancias. En los intervalos y durante las repeticiones (se graba el último punto jugado), el ordenador usará otras cámaras para mostrar mejor las acciones. El marcador se muestra de una manera muy ingeniosa: es parte del estadio donde se juega. Cada vez que se quiere consultar, la cámara hace un travelling hacia él hasta que lo centra en pantalla.

El juego

Se pueden jugar a dobles (masculinos, femeninos o mixtos) y simples (masculinos o femeninos). Pueden jugar dos personas en un mismo ordenador o jugar hasta 4 jugadores en red local (TCP/IP e IPX), y 2 por modem (mínimo de 28.800 bps) o cable serie.

La simplicidad de los controles, las bolas gigantescas, el supergolpe y la ayuda del ordenador durante los partidos son claros indicios de que Gremlin apuesta en Actua Tennis claramente por la jugabilidad, por crear un juego netamente de acción y no un simulador en el sentido más estricto. Lo importante para Gremlin es que el juego se aprenda a manejar bien en menos de media hora, y el resto del tiempo el jugador obtenga diversión a través de acción pura. Para los que quieren una recompensa por sus esfuerzos, Actua Tennis ofrece dos campeonatos: uno local y otro mundial.

Calificación

Actua Tennis

Pros: Es realista. Se nota que los jugadores están animados gracias a la tecnología de captura de movimientos de tenistas profesionales.

Contras: El ordenador lo hace casi todo: mientras estés a menos de 2 metros de la bola y le des al disparo en ese momento, él decide el golpe y todo lo demás.

Rompedor

Total Air War

Una vez más el F-22 es el protagonista, en esta ocasión con Total Air War. Y nunca mejor dicho, ya que podremos ser desde un anónimo piloto en medio de la batalla, a el mismísimo Jefe Supremo.

Cabría pensar que si DID ataca de nuevo con otro simulador del F-22, se trataría de una actualización del F-22 ADF, pero las mejoras e innovaciones son tan notables que no cabe la menor duda: es un simulador nuevo, a pesar de utilizar el mismo engine de aquél título.

Si ya con el F-22 ADF los señores de DID se superaron tanto así mismos como al resto de los simuladores sobre F-22 aparecidos en el mercado, con Total Air War (TAW) no sólo no han tocado el cielo sino que lo han sobrepasado. TAW derrocha realismo por los cuatro costados, cada aspecto ha sido cuidado al máximo. Para ello se ha contado con la valiosa colaboración de dos mandos militares que planificaron algunos de los ataques en la Guerra del Golfo.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

TAW no es un lavado de cara del anterior F-22 ADF. Es cierto que a primera vista da esa impresión, pero desde luego no ha sido así. Se han mejorado cosas y añadido otras muchas, dejando, sin duda, en pañales al F-22 ADF. El primero de los cambios aparece nada más arrancar el juego. Ahora, además de pedírsete el nombre y el mote de tu piloto, se te dará la opción de escoger un rostro y una insignia, y si no no te gusta ninguna puedes editar las tuyas propias. En el menú hay dos opciones nuevas, Campañas y Misiones Propias, y ha desaparecido "Tour of Duty".

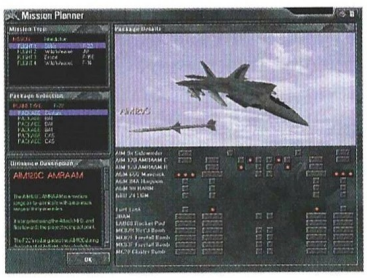
La opción de Campaña es la novedad más importante. Consta de un sistema de campañas dinámicas, en total 10. En una campaña tradicional, las misiones no tenían ningún efecto en el resto de las misiones de la campaña ni tampoco en el desarrollo de la misma. El sistema de campañas dinámicas permite que cada victoria o cada derrota que tengamos influya en el transcurso de la campaña.

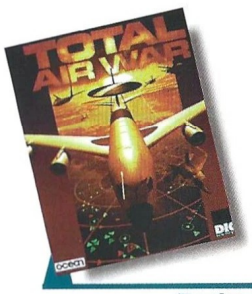
No tendremos posibilidad de repetir la misión, lo hecho, hecho está. Tanto si conseguimos los objetivos como si no, pasaremos a la siguiente, aunque ésta será más o menos sencilla dependiendo de lo que hayamos hecho en la anterior. Si en una misión no conseguimos destruir cierta fábrica, la siguiente vez que lo intentemos, la oposición enemiga será mucho mayor, o si en una misión conseguimos derribar el AWACS del enemigo, en las siguientes disfrutaremos de una ventaja considerable. Este sistema de campañas se aleja mucho del sistema tradicional de campañas lineales y se acerca al transcurrir de una campaña en el mundo real.

La guerra de verdad

Las campañas transcurren entre varios países, por la zona del Mar Rojo, Etiopía, Eritrea, Sudán..., y parte de Arabia Saudí. En total hay unos 7 millones de km² de terreno recreado, desierto, zona montañosa y mar. Por supuesto, todo este inmenso espacio está ocupado por ríos, ciudades poblados, bases, etc., y en él se pueden encontrar enemigos, aliados y facciones neutrales. Hay más o menos unos 22000 objetivos dispersos por el terreno dispuestos a que los destruyamos o nos destruyan. Además, hay unas 5000 ciudades cada una con su nombre propio, no algo impersonal como una serie de casas en mitad de la nada. Cada cosa está donde debería estar. En las bases aéreas las pistas están en la correcta orientación, los edificios, la torre de control, etc...

Además, Total Air War tiene un fuerte componente estratégico y táctico, lo que implica una sofisticación mucho mayor que en ADF. La guerra sigue su curso mientras esté arrancado el juego,





Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz, 16 Mb de RAM, 80 MB en disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: DID
Distribuidor: Infogrames

El sistema de campañas dinámicas permite que cada victoria o cada derrota que tengamos influya en el transcurso de la campaña

y da igual que el jugador esté participando directamente en ella o que no. Identificar qué objetivos atacar es una ardua tarea, y organizar una buena defensa con el AI-WACS es fundamental, porque si no las bases propias estarán peor defendidas.

Con este sistema, el juego se puede convertir durante un rato en un Command & Conquer, dirigiendo decenas de unidades en una pantalla táctica, con posibilidad de ver la acción sin tomar parte en ella, manteniéndose así la atención en la campaña, que es lo importante. Cada misión se puede personalizar hasta límites impensables, tales como determinar qué objetivos se atacarán y de qué manera, escogiendo puntos de ruta y estableciendo la formación del escuadrón.

Pero si lo que queremos es al-

El juego dispone de un modelo físico completamente real, así que deberemos tener cuidado con los restos de edificios y aviones al saltar en pedazos

go más sencillo, lo ideal son las misiones propias. Con esta nueva opción podremos crear nuestras propias misiones de combate, pudiendo variar cualquier parámetro de la misión. Mediante un editor se nos permitirá elegir el avión enemigo, su número, la altitud de comienzo, quien o no tiene ventaja, el terreno a sobrevolar, etc...

El resto

Como sucedía en sus anteriores simuladores, F-22 ADF y EF-2000, el aspecto gráfico es muy bueno. Se ha tenido en cuenta hasta el más mínimo detalle. Cada objeto del simulador esta detallado perfectamente, aunque el objeto que más veamos sea el F-22 que pilotamos. Lo que no se ha conseguido mejorar es la sensación de que, cuando vuelas, el terreno va saliendo de una sempiterna niebla que tapa el horizonte.

El interior de nuestro avión es soberbio. Todo está ahí, pantallas multifunción, el Hud, las piernas de nuestro piloto, los brazos agarrando la palanca de potencia y la de control. Los 360º de la cabina están fielmente representados. Incluso cuando giramos la cabeza podremos ver los destellos que produce la luz del sol en los cristales de la cabina. Además podremos ver el armamento que llevamos colgado, si es el caso. La calidad gráfica se podrá apreciar más a fondo con las múltiples vistas de que disponemos, además de un sistema de vistas inteligentes que nos darán acceso a cualquier objeto que pulule por el simulador. Si a esto se añade el soporte de tarjetas 3Dfx, el espectáculo es ya impresionante.

El truco es...

No vayas por tu cuenta en busca del enemigo. Espera a que el AWACS te dirija hacia él. Evitarás situaciones muy peligrosas.

Realismo extremo

Pero el realismo no se queda en los gráficos, sino que continúa y aumenta. El juego dispone de un modelo físico completamente real, así que deberemos tener cuidado con los restos de edificios y de aviones al saltar en pedazos, ya que éstos se convierten en objetos propios, pudiendo acabar chocando con ellos y llevándonos un buen disgusto. Se han incluido todos los efectos que sobre el piloto tiene los giros bruscos y, por lo tanto, los aumentos de la fuerza de la gravedad, léase, desmayos, respiración entrecortada, todo lo que un piloto real sufriría. Por si esto no fuera poco también se ha incluido el comportamiento del avión en cualquier situación, tanto en su vuelo normal como cuando tengamos algún problema, fallos de motor, pérdida del sistema hidráulico, entradas en barrenas, etc... Hay que mencionar también el sistema de radio, realista como en ningún otro juego. Por último comentar que el juego incluye un manual, encuadernado con anillas para su más cómodo uso, de cerca de 400 páginas que, aunque no sea necesario, si es recomendable leérselo o por lo menos echarle un buen vistazo.

Y el modo multijugador no se queda corto en comparación con el resto: además del obligado "deatmatch" hay un modo cooperativo, y existe la posibilidad de reproducir cada misión en un visor 3D con rejilla para saber qué se ha hecho mal y no cometer los mismos errores en el futuro. Definitivamente, si DID sigue por este camino, no quisieramos perdernos por nada del mundo su siguiente simulador. Esperemos que el nivel de calidad y realismo vaya en aumento.

Calificación

Total Air War

Pros: La calidad general del simulador es muy alta. El sistema de campañas dinámicas harán que nos tomemos muy en serio el éxito de nuestra misión. La inclusión de un editor de misiones nos permitirá practicar casi cualquier situación que nos podamos encontrar durante la campaña.

Contras: El sistema de inteligencia artificial tiene algunos fallos, que harán que aviones enemigos no respondan como deberían hacerlo realmente.

© 1998 ERBE SOFTWARE, S.A.

PHILIP MARLOWE

EN CD-ROM

DETECTIVE PRIVADO

en castellano
textos, voces y manuales

- Gráficos de última generación, combinados con un estilo de animación que recrea el Hollywood de los años 40.
- Diálogos y personajes en el más puro estilo Chandler.
- Música original de Jazz, creada para el juego.
- Conexión directa con la página web de Philip Marlowe, Detective Privado.

Del 3 al 8 de Noviembre
SIMO
Pabellón 6 stand 6033-6041
Parque Ferial Juan Carlos I

El caso más difícil de tu carrera

El primer CD-ROM basado en el personaje de Raymond Chandler; suspense en la tradición del mejor cine negro.

ERBE
www.erbe.es

ERBE SOFTWARE, S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15 • 28027 - MADRID
Tlf.: 91.393.88.00 • Fax: 91.742.66.31

INFOGRAMES

El arte de la doma...

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Ubi de nuevo. No podía ser otra compañía, sino la que creó el primer juego de Fórmula 1 verdaderamente exquisito, quien acometiese la empresa de superar su propio reto. Con Grand Prix Monaco, el paraíso vuelve a establecerse en la Tierra.

A veces las circunstancias nos superan. Otras nos abruman. Casi siempre nos dejan perplejos... Sólo en raras ocasiones estos tres elementos se unen para causar el asombro definitivo; un asombro que ahora tiene nombre y apellidos propios: Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (MGP en adelante). Éste estado de cosas fue propiciado en su día por el lanzamiento de Formula 1 Racing Simulation, producto que ha sido superado en menos de un año con la creación de lo que hubiera podido ser un lavado de cara, y que no lo es.

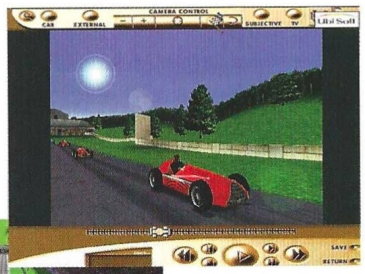
Más y mejor

Está claro que el espíritu de su predecesor pervive en MGP, pero las mejoras subyacen en el sustrato que alimenta el motor del juego, sobre todo en el ámbito gráfico y de comportamiento de los coches; lo suficiente como para alejarlo de su antepasado hasta el punto de no poder considerarse una reconstrucción.

Modos

Para que no sólo la elite disfrute de esta maravilla, dentro del juego puede configurarse el nivel de dificultad desde el modo más bajo para aprendices, hasta una típica contrarreloj, pasando por carrera, Grand Prix, campeonato o eligiendo un escenario. Como es natural, los agentes externos también influyen en los retos que nos propongamos superar. Así, no es lo mismo una competición en el modo más fácil cuando el tiempo es soleado que cuando está lloviendo, a pesar de haber montado en tu máquina neumáticos de lluvia.

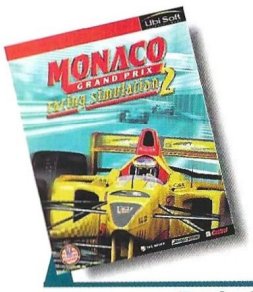
En todo caso, podrás competir en los circuitos más prestigiosos del globo, que se encuentran reproducidos al detalle, circunstancia que tendrás oportunidad de comprobar si has corrido alguna vez en uno de ellos, como por ejemplo en el Jarama. Las perspectivas son las mismas, el trazado tiene idénticas manchas de neumáticos, y hasta casi nos atreveríamos a decir que en el disco duro del PC, crecen plantas gemelas a las que se desarrollan en la actualidad. Austria, Brasil, Argentina, San Marino, Mónaco, Bélgica, España... son algunos de los principales personajes del juego, que se encargarán de poner a prueba tus nervios. En el proceso de carga de los circuitos obtendrás información sobre el trazado de los mismos y sus características, aunque de forma más escueta que en The Need for Speed III.



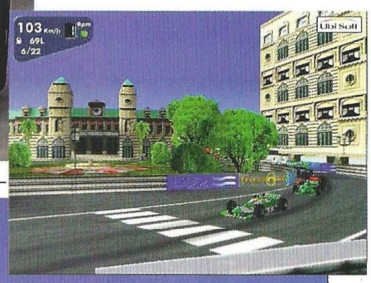
Opciones

Como no todos los circuitos ni los pilotos son iguales, MGP te permitirá realizar todo tipo de ajustes, desde considerar el grado de inclinación de los alerones de tu bólido, hasta medir el ángulo de giro de las ruedas, el tipo de neumáticos, o la cantidad de combustible que deseas llevar encima, entre otros parámetros. Si lo deseas, cuando te encuentras haciendo estos ajustes, puedes beneficiarte de algunos consejos para su sabia utilización. Puede haber gente que crea en lo superfluo de estas anotaciones sin haber tenido oportunidad de jugar MGP. Pues bien, si tú eres de los que opinan que estas circunstancias son prescindibles, te invitamos a realizar un experimento que consiste en lo siguiente: cuando puedas acelerar en una recta, lanza el coche contra la valla de protección para que se rompa al menos el alerón delantero. Si después de eso puedes continuar la carrera con éxito, por favor, escribe para contarnos cómo lo has hecho, porque sentirán las mismas sensaciones que si en un helicóptero se suprime el timón de cola.

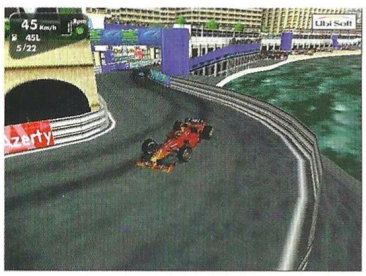
No podíamos terminar el artículo sin hacer referencia al aspecto "retro" de MGP, que te per-

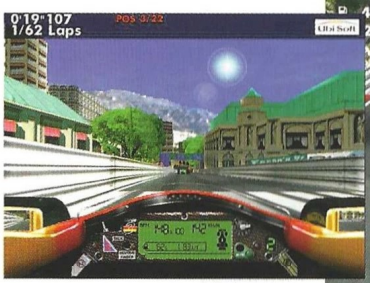


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, disco duro, Windows 95 ó 98, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, tarjeta gráfica 3D recomendada, ratón
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft



Podrás competir en los circuitos de mayor prestigio del globo, que se encuentran reproducidos al detalle

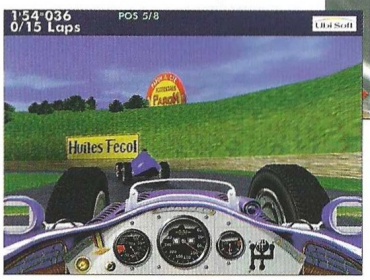


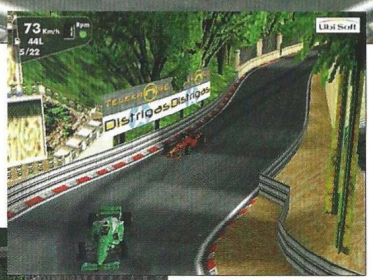


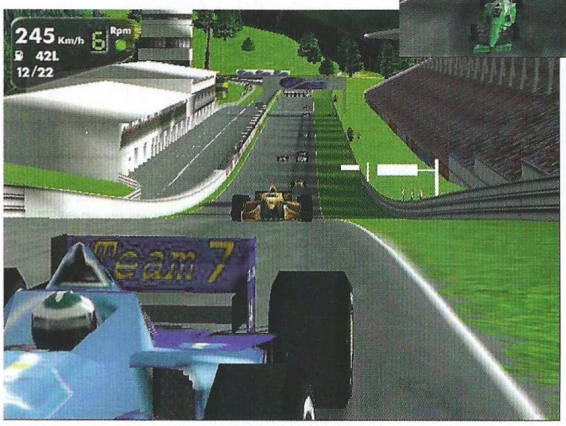
mitirá conducir coches de carreras de época, aunque no por ello

El truco es...

Al alcanzar velocidades de vértigo en las rectas, cuando tienes que decelerar para tomar una curva, creerás estar parado, pero es la única forma de no salir del asfalto y de evitar los derrapes, siempre tan radicales.







sean menos briosos los 350 caballos de que disfrutan algunos. Eso sí, la conducción es realmente una tortura elevada al cuadrado en sus cuatro escuderías y al cubo con sus ocho coches. En fin, y volviendo al juego principal, si al final de una temporada –y ya para quienes deseen rizar el rizo–, las cosas no te han ido muy mal, puede incluso que lleguen a ofrecer al piloto un contrato para pasar a formar parte de una mejor escudería. Si esto ocurre, ¡no olvides celebrarlo con champagne!

Calificación

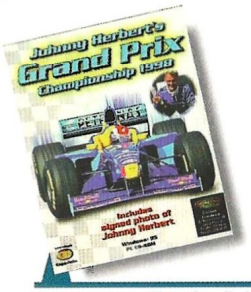
Grand Prix Monaco Racing Simulation 2

Pros: Su propia existencia: gráficos, opciones, efectos especiales y de sonido, y su elevadísimo grado de realismo.
Contras: Altos requerimientos para el PC: no perdona a los equipos medios.

La fiebre

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Las modas son como las olas, y esta vez le ha tocado a la Fórmula 1. Parece ser que resulta de lo más fácil crear un juego de carreras con éstos coches, pero no son todos los que están. Sólo a ti te toca elegir.



Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 120, 16Mb de RAM, 16 Mb de Disco Duro, Windows 95, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1a 6
Editor: Reality/Midas
Distribuidor: Friendware

Pocas cosas faltan en este simulador de Fórmula 1 que hayan salido con anterioridad en otros productos similares. Aunque si bien se encuentra entre la élite del mundo del motor, no es mejor que otros simuladores anteriores o contemporáneos a él, como puede ser el caso del también comentado en éste número Monaco Grand Prix.

Todo en éste Johnny Herbert's es notable: la cantidad de los circuitos para intentar ganar los campeonatos, más que suficiente; las características que se pueden modificar en los coches abrumadoras, y la respuesta de los mismos, más o menos ajustada a la realidad, como corresponde a cualquier trabajo bien hecho. No obstante, para llegar al sobresaliente queda aún un punto. ¿Porqué? Porque no se ha tenido en cuenta que el usuario cada vez es más exigente y puede comparar entre un más amplio espectro de ofertas similares. Dicho esto, podríamos considerar éste producto, y nunca olvidando la calidad que ofrece, –que no es baja–, como algo áspero en sus gráficos, un tanto tímido a la hora de reportarnos sensaciones de velocidad, y con un "casi" confuso sistema de menús.

Varios modos de dificultad y de juego: campeonato mundial, carrera de entrenamiento, carrera para un sólo jugador…; pantalla dividida para un cara a cara, y 15 circuitos repartidos por el mundo entero, dan para muchas horas de juego. Por lo demás, lo común: editor de nombres y equipos, taller para efectuar los ajustes necesarios, control del grado de realismo hasta en el daño que pueda sufrir el motor por los golpes y múltiples efectos meteorológicos. Además, el juego está en castellano. Aunque las hay algo mejores, se trata de una buena oferta.

El truco es...

No intentes atajar en los circuitos a través de las zonas verdes o de las arenosas, porque esas texturas retrasarán tanto tu marcha que merece más la pena rodar por el asfalto aunque sea a baja velocidad.

Calificación

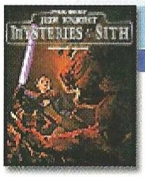
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Pros: Interfaz sencillo y opciones que, si bien no satisfarán a los más exigentes, son suficientes para crear expectativas.
Contras: Gráficos que no llegan a madurar y manejo de los coches un tanto áspero. Se observan ciertos errores en la arquitectura del programa sobre todo cuando chocas contra las vallas. Falta "peso" en los coches.

Open Multimedia

PIDE TUS JUEGOS, LLAMA AL 93 457 82 75

ARCADE Y ACCIÓN



JEDI KNIGHT: MISTERY OF THE SITH

14 nuevos niveles, 4 nuevas armas, 5 nuevos poderes, 20 nuevos enemigos y un nuevo personaje: Mara Jade.

P.V.P. 4.995 **PRECIO OPEN 4.990**

JEDI KNIGHT

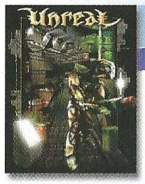
Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga de Star Wars. espectaculares gráficos en 3D.

P.V.P. 7.900 **PRECIO OPEN 7.495**

QUAKE II

Segunda entrega del arcade más vendido: en él te esperan nuevos escenarios, trucos y enemigos.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**



UNREAL

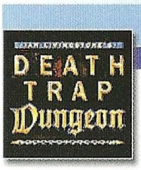
Si te gusta Quake II, Unreal te ofrece grandes dosis de aventura. Sal del planeta con vida y habrás ganado.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.750**

STREET FIGHTER ALPHA

Regresa un aleyenda perdida con más personajes y más movimientos. Prepárate para enfrentartea tí mismo.

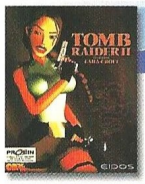
P.V.P. 4.990 **PRECIO OPEN 4.750**



DEATHTRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina. Deathrap Dungeon, un impresionante juego de acción en tercera persona.

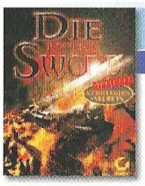
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar con el regreso de Lara Croft a tu ordenador para cautivarte de nuevo. Gráficos mejorados.

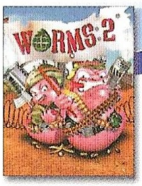
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



DIE BY THE SWORD

Olvídate de hablar con la gente. Aprende a usar una espada y a lanzar conjuros si quieres sobrevivir.

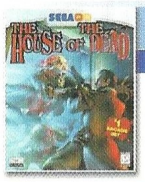
P.V.P. 7.450 **PRECIO OPEN 6.995**



WORMS 2

¿Quién te ha dicho que los gusanos son unos simpáticos bichitos que viven bajo tierra?. Divertido juego de Plataformas.

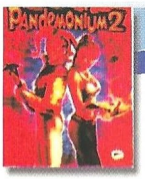
P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.495**



HOUSE OF THE DEAD

Coversión a PC del juego de Sega. Sólo dispones de tu arma para enfrentarte a 36 engendros (soporta 3Dfx).

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**



PANDEMONIUM II

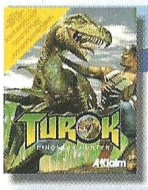
Un sensacional juego de plataforma 3Dfx. Al mando de Nikki, la hechicerao de Fargus el bufón loco.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**

GEX 3D: ENTER THE DECKO

Evita que Rez domine todas las emisiones de TV del país en un divertido juego de plataforma 3D.

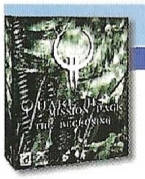
P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**



TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3Dfx. Lucha contra las hordas de dinosaurios biónicamente alterados.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.800**



QUAKE II THE RECKONING

Lo que estabas esperando: nuevas, amplias y variadas misiones para el rey del género de acción.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.495**

ODDWORLD: ABE'S ODDISSEY

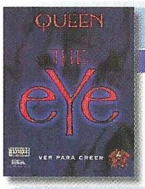
Abe está en los huesos, sólo un taparrabos y desarmado, desata sus poderes especiales y enfréntate a sus enemigos.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 6.795**

QUAKE REPLAY

No dejes pasar esta oportunidad para tener el juego que cambió la historia de los arcades.

P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 2.995**



QUEEN: THE EYE

Rompecabezas, luchas y discusiones en 5 mundos. Inspirado en la banda Queen. Recuerda: ver para creer.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.990**

PAX CORPUS

La raza humana corre peligro. Un instrumento psíquico acecha ¿Serás capaz de proteger la raza?

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.750**

FIGHTING FORCE

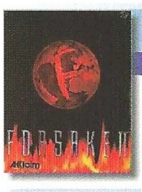
Entra en este fantástico mundo tridimensional a los mandos de uno de sus cuatro protagonistas.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 6.995**

UBIK

Interesante mezcla de estrategia, acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en 3D.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



FORSAKEN

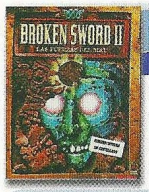
Un impacto visual sorprendente junto a una banda sonora espectacular. Acción a ritmo trepidante.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

Open Multimedia

PIDE TUS JUEGOS AHORA, TELF. 93 457 82 75

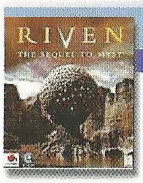
AVENTURA Y ROL



BROKEN SWORD II

Como protagonista te verás implicado en los misterios de la civilización Maya. Gráficos 3D.

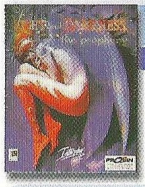
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.700



RIVEN: MYST II

Lo que ayer sólo era miedo, hoy es una realidad. Los estragos son peores de lo imaginable. Entra y salva Riven.

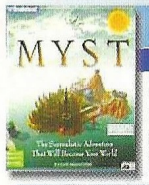
P.V.P. 7.500 PRECIO OPEN 7.495



OF LIGHT & DARKNESS

Adréntate en un mundo onírico y ejerce de juez supremo en el juicio final. Religiosamente sorprendente.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 6.990



MYST: EA CLASSICS

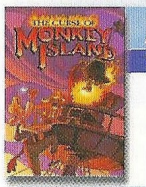
La aventura más vendida de todos los tiempos a un precio inigualable.Entra en una historia épica y fantástica.

P.V.P. 3.990 PRECIO OPEN 2.995

BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Angeles y únete a los replicantes o conviertete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D.

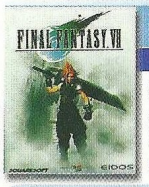
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



MONKEY ISLAND 3 THE CURSE OF M. I.

Un nuevo entorno 3D para esta saga de juegos de Rol. El archimago Erasmus te encarga la salvación de Silmaria.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 6.990



FINAL FANTASY 7

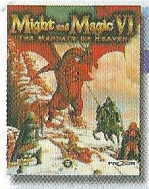
Conversión desde consola de un sorprendente juego de Rol que combina la aventura y la acción con lujosos gráficos.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495

EL LEGADO DEL TIEMPO

Tercera parte de una saga de av. gráficas futuristas. Remontate en el tiempo para buscar lo necesita tu civilización.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750

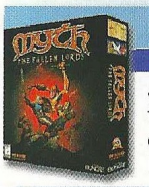


MIGHT & MAGIC 6

Prepárate para disfrutar de meses de juego con la continuación de una de las mejores sagas de juegos de Rol.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.495

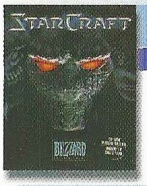
ESTRATEGIA



MYTH: THE FALLEN LORDS

Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalle sin precedentes. Inteligencia Artificial y 3D.

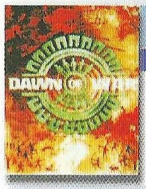
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.250



STARCRAFT

Humanos, Protoss y Zergs luchando por el espacio. Cda una de las razas es diferente a las otras ¿Podrás dominarlas?

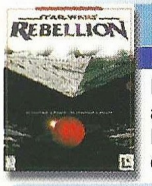
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.450



DAWN OF WAR

Estrategia tridimensional en un juego que plantea la pugna de tres facciones por el dominio de los recursos.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 6.750



STAR WARS REBELLION

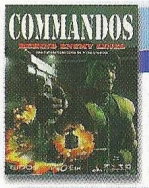
Pon tus dotes de estratega al servicio del Imperio. Escenificación de batallas 3D con todas las Naves espaciales.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 6.995

BATTLE ZONE

Estrategia tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado descubriendo tecnología extraterrestre ¿Ganarás?

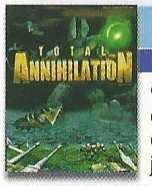
P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 6.995



COMMANDOS

La esperanza del Software español ya está aquí. Ponte al mando de tu comando especial de operaciones.

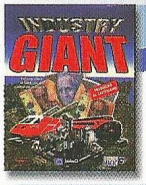
P.V.P. 6.990 PRECIO OPEN 6.750



TOTAL ANIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro complétamente computerizado, alíate con otros jugadores y aniquila.

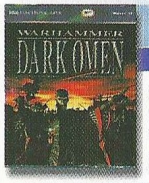
P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.495



INDUSTRY GIANT

Crea una ciudad con todos sus recursos para amasar la mayor fortuna del mundo.

P.V.P. 7.990 PRECIO OPEN 7.750



WARHAMMER: DARK OMEN

Conviertete en un Capitán mercenario y adéntrate en Old World para enfrentarte a las hordas oscuras.

P.V.P. 7.995 PRECIO OPEN 7.750

VEN A LA TIENDA, C/VALENCIA 395 (BCN)

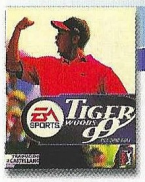
Open Multimedia

DEPORTES

TIE BREAK
TENNIS '98

Protagoniza los mejores torneos del gran Slam y corónate nº 1 del mundo. Espectaculares gráficos 3D.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.900**



TIGER WOODS '99

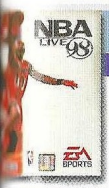
Conviertete en un experto con las lecciones de un campeón en un magnífico escenario 3D.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.750**

COPA DEL MUNDO
FRANCIA 98

Disfruta en casa del mundial con los 10 estadios y las nuevas estrategias y los movimientos mejorados.

P.V.P. 5.995 **PRECIO OPEN 5.900**



NBA LIVE '98

El más fantástico simulador de Baloncesto. La misma tecnología que FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

P.V.P. 5.990 **PRECIO OPEN 5.900**

SNOW WAVE
AVALANCHE

Si te gustaría surfear por la nieve ahora mismo, no lo pienses más. Por fín surfing en PC. Soporte de 3Dfx.

P.V.P. 2.995 **PRECIO OPEN 2.990**

EXTENSIÓN
PC FÚTBOL + PC CALCIO

La esperada ampliación viene acompañada del PC-Calcio para que puedas disfrutar de la liga Italiana.

P.V.P. 2.500 **PRECIO OPEN 2.500**

SIMULADORES

SCREAMER RALLY

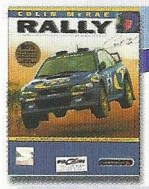
Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en entorno 3D.

P.V.P. 3.990 **PRECIO OPEN 3.750**

REDLINE RACER

Derrapa, tumba, activa el turbo, siente la potencia de es-tas motos en un juego magní-fico. La realidad es su mayor virtud.

P.V.P. 6.995 **PRECIO OPEN 6.500**



COLIN McRAE
RALLY

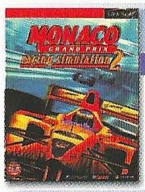
12 Coches y 48 pistas esperan. Agarra el volante y goza de fabulosos gráficos de los mejores rallies del momento.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

CASTROL HONDA
SUPERBIKES

Juega con las mejores motos en toda clase de pistas. Recomendado para 3Dfx.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.495**



MONACO
GRAND PRIX

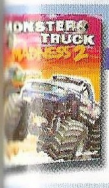
El mejor simulador de F-1 incluye ahora coches de época y todos los datos de la presente temporada. 3Dfx.

P.V.P. 6.990 **PRECIO OPEN 5.995**

MOTOR HEAD

Una alta jugabilidad, una sofisticada I.A. que hace a los oponentes duros de verdad. Su suavidad de control destaca.

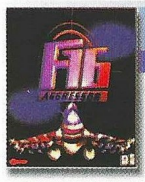
A CONSULTAR



MONSTER TRUCK
MADNESS 2

Los monstruos han regresado, más circuitos, más coches, más acción y emoción. Soporta 3Dfx y Forcefeedback.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**



F-16 AGRESSOR

Al fin sale al mercado el simulador bélico que promete más variedades de naves y de misiones.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 7.495**

NEED FOR SPEED III

Uno de los mejores simuladores de la historia vuelve con una versión mejorada y los deportivos de tus sueños.

P.V.P. 7.990 **PRECIO OPEN 6.990**

JANE'S F-15

Si crees haberlo visto todo en simuladores de combate, prueba F-15, el simulador más verdadero.

P.V.P. 7.995 **PRECIO OPEN 7.750**

FLYING CORPS
GOLD

Atrevete a subir en un avión construido con madera y tela. Lucha aerea donde el buen piloto lucha contra el aire.

P.V.P. 2.990 **PRECIO OPEN 2.750**

LONGBOW 2

Una apasionante simulación de helicópteros de un realismo excepcional. Su motor de campaña da gran realismo.

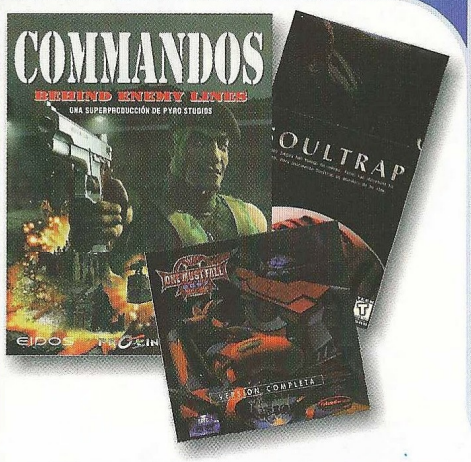
P.V.P. 7.900 **PRECIO OPEN 7.750**

Open Multimedia

LOS LOTES DEL MONSTRUO: LA FORMA MÁS E

LOTE EMBOSCADA

COMMANDOS + ONE MUST FALL + SOULTRAP



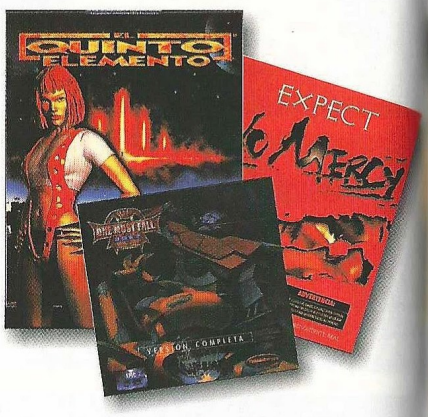
Commandos,combinación de Estrategia tiempo real y acción como no lo has visto nunca, modelos detallados en 3D y un sistema avanzado de Inteligencia Artificial que convierte al enemigo en un peligro, además One must Fall y Soultrap, dos juegos de acción que hacen de este lote una oferta irresistible como no encontrarás nunca más.

P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE FANTÁSTICO

EL QUINTO ELEMENTO + ONE MUST FALL + EXPECT NO MERCY

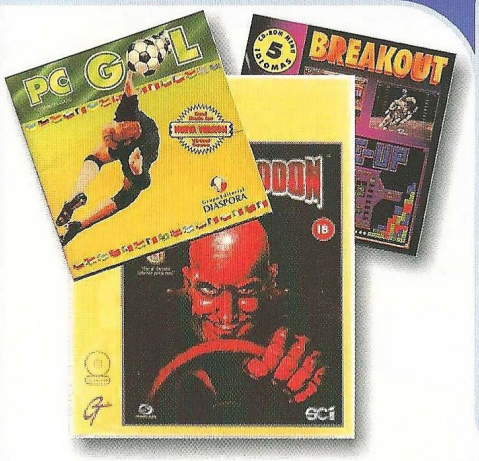
El Quinto Elemento, basado en su película homónima mezcla acertadas dosis de acción y aventura. Escoge el papel entre dos personajes de caracteristicas bien distintas, recorre una gran variedad de escenarios y acaba definitivamente con las fuerzas del mal. Y además Expect No Mercy y One Must Fall, El lote....



P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE MASACRE

CARMAGGEDON + BREAKOUT + PC GOL



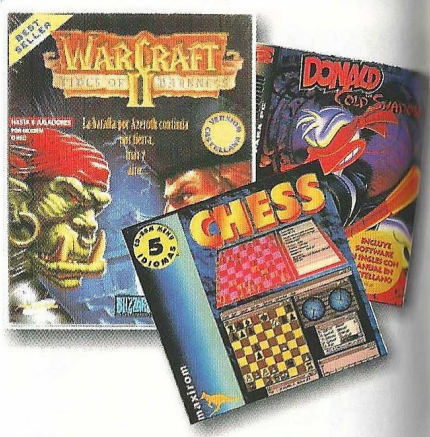
Carmaggedon, probáblemente el juego más bestia de simulación automovilística, aprovecha esta oportunidad a un precio único para hacerte con el juego que tendrá sus secuelas. Además una colección de Clásicos de Breakout con 25 juegos y Pc Gol, un simulador de futbol para tu colección.

P.V.P. 12.000
PRECIO OFERTA
3.495
Open Multimedia

LOTE ORCO

WARCRAFT II + DONALD IN COLD SHADOW + CHESS

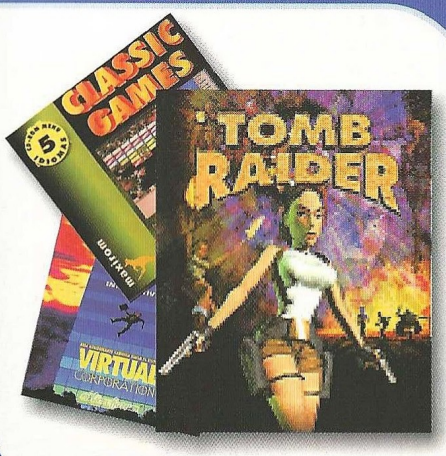
Si aún no tienes el juego que revolucionó los juegos de Estrategia: Warcraft II no deberías dejar pasar esta oportunidad de entrar en las disputas entre Orcos y Humanos. Además Chess, la colección de juegos de ajedrez en donde tendrás para escoger y Donald in Cold Shadow, divertidisimo.



P.V.P. 12.900
PRECIO OFERTA
3.995
Open Multimedia

LOTE AVENTURERO

TOMB RAIDER + VIRTUAL CORPORATION + CLASSIC GAMES



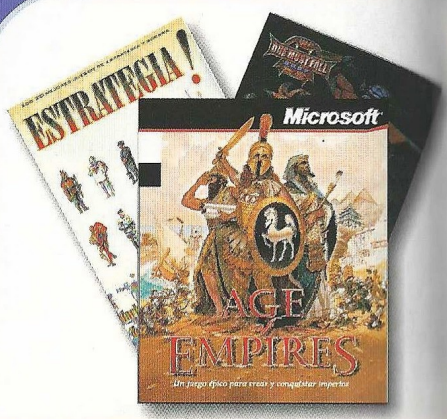
Un clásico entre los clásicos de los Juegos de Aventura, Myst, con un viaje a un mundo de islas teñido de misterios surrealistas, es tu última oportunidad. Con otro clásico de la acción, Soul Trap, en donde quedarás atrapado, acompañado de Classic Games, la fantástica colección con 25 juegos clásicos, todo ello a un precio irresistible.

P.V.P. 10.900
PRECIO OFERTA
4.900
Open Multimedia

LOTE S.P.Q.R.

AGE OF EMPIRES + ONE MUST FALL + ESTRATEGIA!

Un Clásico que nos enloqueció a todos vuelve a un precio increible con todas las civilizaciones a tu alcance. Procura por la prosperidad de tu pueblo tomando las decisiones adecuadas. Para que la oferta sea más irresistible, estrategia!, con 20 juegos más de Estrategia y One Must Fall. Ahora, o nunca...



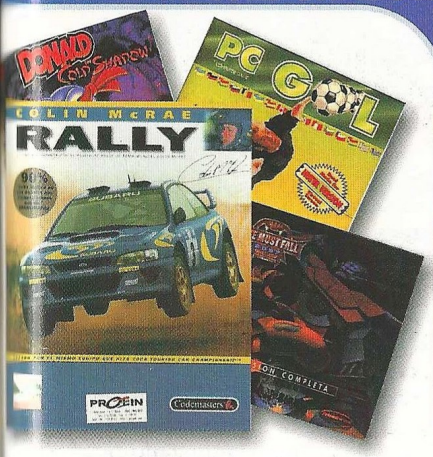
P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
4.995
Open Multimedia

NÓMICA DE COMPRAR LOS MEJORES JUEGOS

Open Multimedia

LOTE TURBO

OLIN McRAE + ONE MUST FALL + PC GOL + DONALD IN COLD SHADOW



El juego de Rallies más prometedor de los últimos tiempos por fin en tu PC: Colin Mcrae. Escoge entre todos los coches, los circuitos y los conductores del mundial y móntate tu rally en escenarios 3D de increible realismo. Además, tres paquetes de superjuegos que redondearán la compra en una oferta única.

P.V.P. 16.000
PRECIO OFERTA
7.995
Open Multimedia

LOTE OSCURIDAD

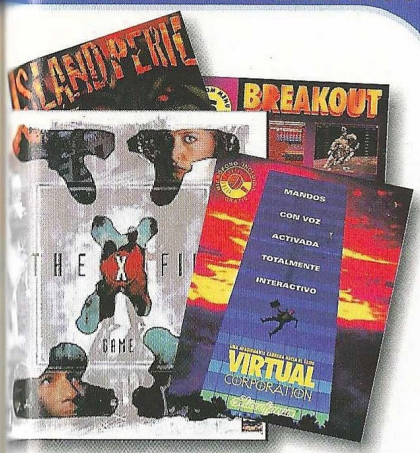
HEART OF DARKNESS + SHAKII THE WOLF + DONALD IN COLD SHADOW

Heart of Darkness, el mejor juego de plataformas de la historia, se apodera de tu ordenador. Deberás salvar a la humanidad, y de paso a tu perro, de una invasión alienígena. Y por si fuera poco, Shakii the Wolf, Donald in Cold Shadow y Más de 1000 juegos...

P.V.P. 14.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

LOTE OCULTO

EXPEDIENTE X + VIRTUAL CORPORATION + ISLAND PERIL + BREAKOUT



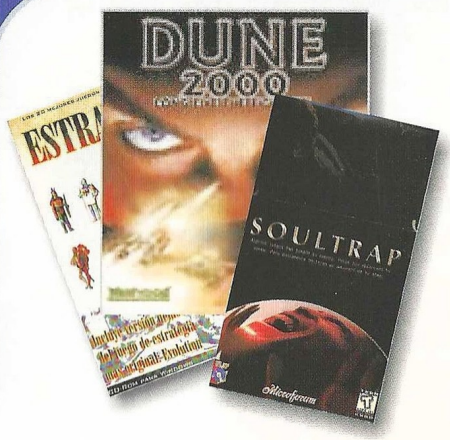
Expediente X, el juego más esperado llega envuelto de misterio. Sigue los pasos de Mulder y Scully con este pelicula interactiva dotada de gran realismo. En un gran superlote con tres juegos más: Breakout, la colección de juegos de breakout, Virtual Corporation y Islan Peril. Todo junto, los 4 juegos, al precio de uno sólo.

P.V.P. 19.500
PRECIO OFERTA
8.995
Open Multimedia

LOTE ARENA

DUNE 2000 + ESTRATEGIA! + SOULTRAP

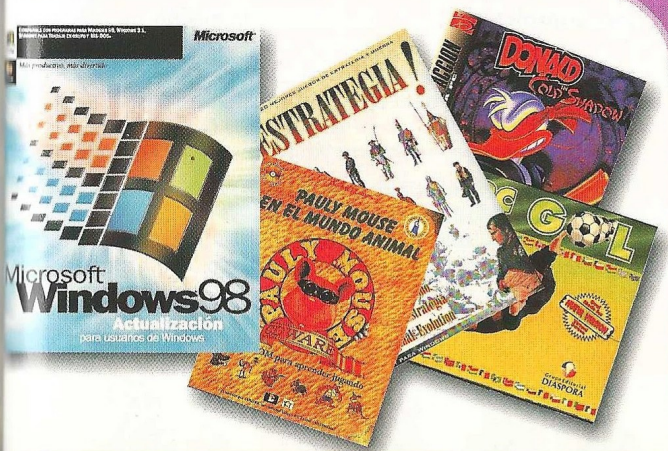
Dune 2000, la secuela de la saga de estrategia futurística con grandes mejoras gráficas y ampliación de las tropas de combate. desafía la naturaleza y hazte con el mando del planeta Dune. Redondea tu compra con Soultrap, un Juego que te atrapará y con estrategia!, la colección de juegos de Estrategia para Windows 95 única.



P.V.P. 15.000
PRECIO OFERTA
6.995
Open Multimedia

SUPERLOTE OPERATIVO

WINDOWS 98 + DONALD IN COLD SHADOW + PC GOL + PAULY MOUSE + ESTRATEGIA!



Ahora es el momento de dar un paso adelante en seguridad, en prestaciones, en nuevas posibilidades...No esperes más y instala Windows 98 en tu ordenador. No tendrás más oportunidades de añadirle estos 4 superjuegos.

P.V.P. 38.000
PRECIO OFERTA
19.900
Open Multimedia

ATENCIÓN

AMIGO DE OPEN. SI TIENES UNA TIENDA DE INFORMÁTICA Y QUIERES PONER TU PUNTO DE VENTA DEL MONSTRUO MULTIMEDIA, LLAMA AL 93 457 82 75

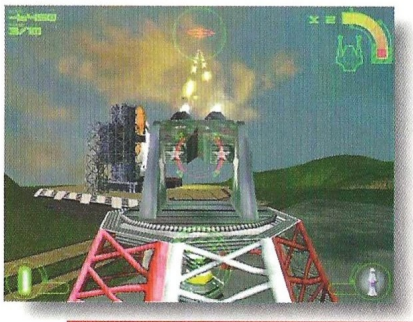
La armada invencible

Llámalo como quieras: agua de mayo, liberación, ayudas... pero al fin y al cabo sólo existe una verdad incontestable: sirven para hacer trampa.

TRIBAL RAGE

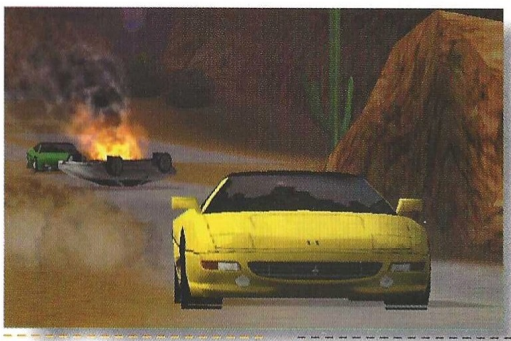
Para usar estos trucos, deberás pulsar simultáneamente las teclas Shift y Ctrl. Manténlas así y pulsa la letra V para vencer, y la letra Z si quieres añadir 1.000 créditos.

INCOMING



Pulsa Shift derecho y escribe numberonedacrestreet. Esto hará que puedas acceder a una especie de menú y elegir el truco que quieras usar.

THE NEED FOR SPEED III



Teclea en el menú pricipal:

MERC para el Mercedes CLK-GTR
JAG para el Jaguar XJR-15
ELNINO para Elniño
GOFAST para multiplicar la velocidad de tu coche sólo en la modadlidad de un jugador y carrera simple.

WARHAMMER: FINAL LIBERATION

Durante la batalla, pulsa la tecla Ctrl y escribe:

EYEOFTERROR: para ver a todas las unidades enemigas.
HERETIC: para completar una misión.
CLEANSINFIRE: tus probabilidades de aciertos se incrementan en un 100%
WHITEDWARF: serás invulnerable a toda arma arrojadiza que te alcance.

M.I.A.

Pulsa F1 en la pantalla donde te informas para la misión (Mission room) y aparecerá un espacio en donde puedes teclear:

mia level: para acceder a cualquier misión.
mia medal full: para coger todas las medllas disponibles.
mia complete: para completar una misión instantáneamente.
mia dog: para ser invulnerable.
mia cheats: para activar todos los trucos

HARDWAR

En el menú que aparece al arrancar el juego (una ventana de Windows con varias opciones y pestañas con la opción Launch Game), selecciona la pestaña Controls, activa un joystick (el truco sólo sirve si tienes joystick) y elige un botón que no ten-

ga función asignada (si todos la tienen, puedes cambiarla). Entonces, en la lista desplegable de las funciones correspondientes a ese botón, selecciona la opción God Hangar. Una vez comenzado el juego, al pulsar ese botón irás directamente a un hangar especial donde podrás aumentar tu dinero, el software de tu Moth y comprar lo que quieras. Este truco tiene una única pega: al salir del hangar serás el blanco de alguien.

ANNO 1602

Para acceder a todas las misiones, edita el archivo game.dat con el bloc de notas de Windows 95/98. En él encontrarás una cadena similar a ésta: Volume –750, 0, –5??. El –750 puede ser otro número, y el ?? Dos cifras cualesquiera. Sustituye las dos interrogaciones por las cifras 8 y 0, de forma que la cadena quede: Volume: –750, 0, –580. Guarda el archivo sin hacer más modificaciones ni alterar el formato, y arranca el juego.

Lista de ganadores de concursos

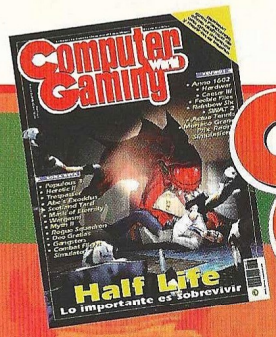
Computer Gaming World

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS DAWN OF WAR DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 34 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

LIDIA ALVAREZ APARICIO	BURELA (LUGO)
MIGUEL BRAVO ARRIBAS	MADRID
DANIEL GUTIERREZ CERON	CARTAGENA (MURCIA)
ARANZAZU BLANCO MOYA	CACERES
ANTONIO CHICANO NAVARRO	CABEZO TORRES (MURCIA)
JOSE LEDESMA MACHUCA	MARBELLA (MALAGA)
PACO APARICIO BALLESTEROS	SALAMANCA
JORGE GREGORI RICO	CASAVIEJA (AVILA)
JAVIER MENA MAESTRE	CACERES
CARMELO JORGE RAMON	MADRID
CARMEN APOLO RICO	MADRID
PELAYO DAÑOBEITIA VALLEJO	OVIEDO (ASTURIAS)
FRANCISCO ALMOHALLA ARJONA	MADRID
AMPARO MUÑOZ MARIN	ALCANTARILLA (MURCIA)
HECTOR JORGE CASTILLEJO RUIZ	MADRID

LOS GANADORES DE LOS 2 JOYSTICKS "SIDEWINDER PRECISSION PRO" DEL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº 34 DE CGW SON:

NESTOR FERNANDEZ SAINZ-MAZA	BARAKALDO (VIZKAYA)
RAFAEL LUQUE PINO	AMPOSTA (TARRAGONA)

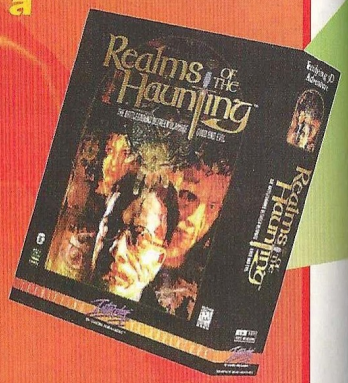


Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de

4 JUEGOS "REALMS OF THE HAUNTING"

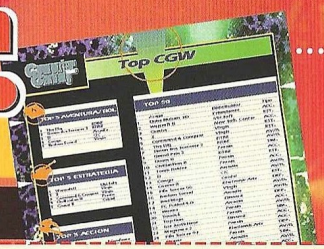


Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

Computer Gaming World

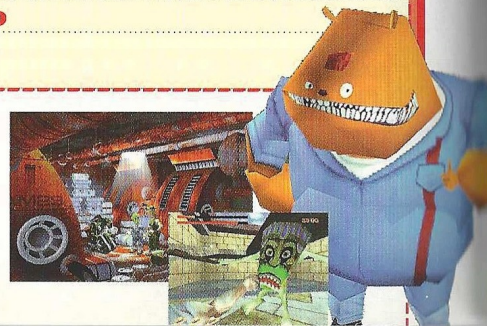


Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



Computer Gaming World

PROJECT TWO INTERACTIVE

ERBE www.erbe.es

Reah

CONCURSO

Con Reah: Face the Unknown, ese fascinante juego que te llevará a visitar mundos fantásticos repletos de misterio y toques arabescos, Computer Gaming World y Erbe te proponen este concurso. Los deseos de aventura de un joven se ven colmados al atravesar una puerta dimensional y encontrarse en medio de un silencioso desierto. Ante él, imponente, se levanta una ciudad amurallada de aspecto desierto.

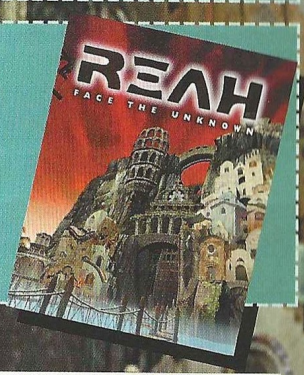
Reah posee todos los ingredientes habituales de las aventuras gráficas con algunos añadidos como videos y secuencias animadas. Puzzles y conversaciones te ayudarán a resolver los misterios de tu presencia en ese mundo. Además está totalmente en castellano. Sólo tienes que responder correctamente a estas dos preguntas para participar en el sorteo:

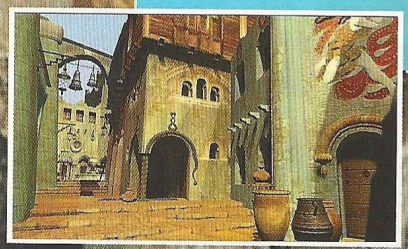
1-¿Cómo se llama la compañía que ha creado Reah?
1-¿Qué líquido vital es como el oro en el juego?

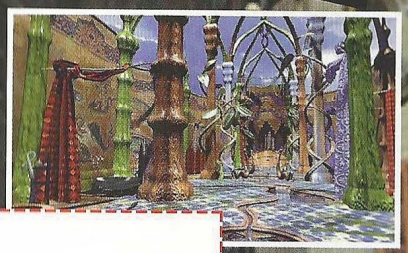
Premios:

- CINCO LOTES COMPUESTOS DE:

1 PORTACD 1 LLAVERO
1 CAMISETA 1 JUEGO REAH







Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Reah")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las dos preguntas que formulamos, se procederá a escoger 5, que conseguirán uno de los lotes de premios. Estos no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 18 de Diciembre de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Diciembre de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 18 de Diciembre de 1998, publicándose el resultado en el número 38, correspondiente a Enero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....
2. .....

CD

EL JUEGO

TORIN´S PASSAGE

Este mes Computer Gaming World te regala Torin's Passage, una aventura que te llevará a través de pasajes de cristal hacia mundos desconocidos donde descubrirás verdades aterradoras. Los padres de Torin han sido secuestrados por la malvada Bruja de las Tierras de Abajo, donde reinan las tinieblas. Su nombre, Lycentia.

REQUISITOS MÍNIMOS: 486/25 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, Windows 95, ratón
WINDOWS 95: La instalación debería arracar automáticamente. Si no es así, abre el CD-ROM y ejecuta el programa AUTOPLAY.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Se creará un grupo de programas en el menú de Inicio para acceder al juego. Debes tener la paleta de colores en 256 colores. No te dejará jugar si no es así. Para cambiar la paleta, pulsa Inicio/Configuración/Panel de Control y abre el icono Pantalla. Pulsa la pestaña Configuración y selecciona la paleta de 256 colores y una resolución de 800x600.
CONTROLES: Utiliza el ratón para moverte e interaccionar con el entorno. El inventario lo activarás pulsando sobre la cabeza de Torin o la de Boogie que hay en la zona del interfaz. Una vez comenzado el juego, tienes que activar los subtítulos en castellano desde el menú Juego seleccionando la opción Subtítulos Cerrados. Puedes acceder al menú moviendo el cursor hacia la parte superior de la ventana de juego.
PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución completa está incluida dentro de los Top Secret Interactivos de este mes.
SERVICIO TÉCNICO:
Torin's Passage es un juego de WINDOWS 95 y no de MS-DOS.
Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

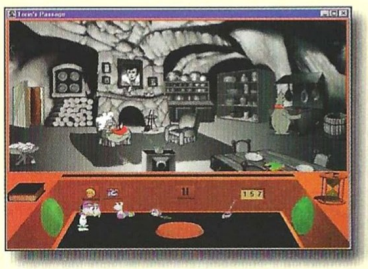
1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.
2.- Haber cambiado la paleta de colores a 256 colores) y la resolución a 800x600.
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

- Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 5542, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



DEMOS JUGABLES

Algunas de ellas necesitan la versión 6.0 de DirectX, incluida en este CD, así que tendrás que instalarlo de nuevo.

En la ficha de cada demo encontrarás en el apartado CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, y en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla. En todos los casos sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: todas las demos exigen DirectX, Windows 95, tarjeta de sonido, disco duro, ratón y CD-ROM 4x.

IMPORTANTE

FATAL JACK 2: DOWN TO HELL

Todos los que en el juego Fatal Jack 2: Down to Hell, obtenéis un error similar a "cannot create DSound output" en una determinada zona del juego, podéis solucionarlo abriendo el Panel de Control (INICIO/CONFIGURACIÓN) y pulsando dos veces sobre el icono Multimedia. Seleccionad la pestaña MIDI, y como salida, cambiad el instrumento por cualquiera de los que no esté seleccionado.

PHILIP MARLOWE, DETECTIVE PRIVADO

El mes pasado, por un error en la duplicación del CD, la demo de Philip Marlowe no funcionaba. Os pedimos disculpas, y hemos incluido la demo otra vez en este número tal y como debiera haber aparecido en el anterior.

PHILLIP MARLOWE, DETECTIVE PRIVADO

486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, SVGA
CARPETA: PVT_DEMO
INSTALACIÓN: INSTALAR.EXE
Para que la demo de Philip Marlowe funcione, debes cambiar la paleta de colores a 256 colores. Hazlo pulsando Inicio/Configuración/Panel de Control. Abre el icono Pantalla y pulsa la pestaña configuración. Desde aquí puedes cambiar la paleta de colores.

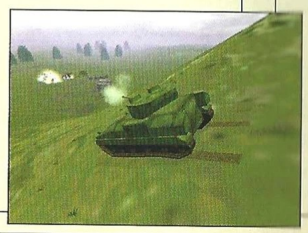
Computer Gaming World

36

DEMOS JUGABLES

WARGASM

Pentium-166, 16 MB RAM, SVGA, tarjeta 3Dfx
CARPETA: WARGASM
INSTALACIÓN: SETUP.EXE
Se creará un grupo de programas llamado DID, y dentro otro WARGASM. Desde él podrás ejecutar la demo. Al final de la instalación aparecerá en pantalla un fichero de texto con los controles. También puedes acceder a él desde el menú con la opción Readme.txt.



TRIBAL RAGE

Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: AL ABRIR EL CD
INSTALACIÓN: INSTALAR.EXE
Al final de la instalación tendrás que reiniciar el ordenador. Dentro del grupo Programas habrá un acceso a otro para la demo. Utiliza el ratón para jugar.

MONTEZUMA'S RETURN

Pentium 133 MHz, 8 Mb de RAM, SVGA, soporta 3Dfx
CARPETA: MONTEZ
INSTALACIÓN: MRDEM120.EXE
Una vez instalada la demo, puedes arrancarla desde el grupo de programas de Montezuma's Return. En el menú principal hay una opción para ver los controles.

UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 6.0

CARPETA: DIRECTX **INSTALACIÓN: DXSETUP.EXE**
Este mes incluimos la nueva versión de DirectX. Instálala antes de intentar ejecutar cualquiera de las demos de los CD's. Algunas te pedirán versiones anteriores: no las instales, todo funciona bien con esta nueva versión.

INTEL INDEO

INSTALACIÓN: IV5PLAY.EXE

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE
INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95)

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER
INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95)

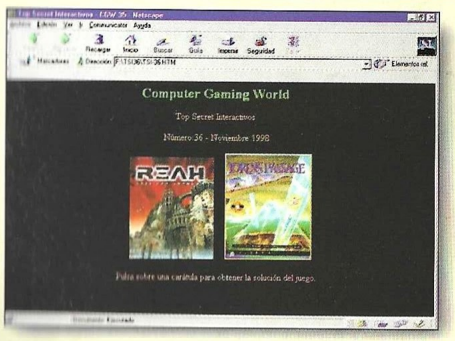
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRET INTERACTIVOS

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI36 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-36. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Curse of Monkey Island	Erbe
2	Broken Sword 2	Virgin
3	Diablo	Ubi Soft
4	Blade Runner	Virgin
5	Riven	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Starcraft	Cendant
4	Warcraft II	Ubi Soft
5	Theme Hospital	Electronic Arts

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Quake II	Proein
3	Abe´s Oddysee	N.S.C.
4	Jedi Knight	Erbe
5	Heart of Darkness	Infogrames

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 98	Electronic Arts
2	PC Fútbol 6.0	Dinamic
3	PC Fútbol 5.0	Dinamic
4	FIFA 97	Electronic Arts
5	PC Basket 6.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	iF-22	Friendware
3	Red Baron 2	Cendant
4	F-15	Electronic Arts
5	EF-2000	Infogrames

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Commandos	Proein	EST.
2	Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
3	Tomb Raider 2	Proein	ACC.
4	Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
5	Age of Empires	Microsoft	EST.
6	Quake II	Proein	ACC.
7	Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
8	Starcraft	Cendant	EST.
9	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
10	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
11	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
12	Blade Runner	Virgin	AV/R.
13	Oddworld: Abe´s Oddysee	New Soft. Center	ACC.
14	Jedi Knight	Erbe	ACC.
15	Heart of Darkness	Infogrames	ACC.
16	Tomb Raider	Proein	ACC.
17	MDK	Virgin	ACC.
18	Civilization II	Proein	EST.
19	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
20	Doom II	Erbe	ACC.
21	Riven	Electronic Arts	AV/R.
22	Atlantis	Friendware	AV/R.
23	Hexplore	Infogrames	AV/R.
24	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
25	Carmageddon	Infogrames	ACC.
26	Turok	New Soft. Center	ACC.
27	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
28	Pandemonium 2	Ubi Soft	ACC.
29	Unreal	New Soft. Center	ACC.
30	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
31	Forsaken	New Soft. Center	ACC.
32	Constructor	New Soft. Center	EST.
33	PC Fútbol 6.0	Dinamic	DEP.
34	Quake	New Soft. Center	ACC.
35	Expediente X	Electronic Arts	AV/R.
36	Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
37	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
38	The Need for Speed III	Electronic Arts	ACC.
39	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
40	Outlaws	Erbe	ACC.
41	Egipto	Friendware	AV/R.
42	Gex 3D	Ubi Soft	ACC.
43	Plane Crazy	Infogrames	ACC.
44	Black Dahlia	Proein	AV/R.
45	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
46	F-15	Electronic Arts	SIM.
47	Dawn of War	Virgin	EST.
48	Motorhead	Infogrames	ACC.
49	Dune 2000	Electronic Arts	EST.
50	Spec Ops	Erbe	EST.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

Pilota el F-18 de las Fuerzas Aéreas Españolas

F/A-18 KOREA

Edición Especial FF.AA. Españolas

EXCLUSIVO ACELERACIÓN 3DFX™

3Dfx Interactive

Compatible con Voodoo y Voodoo 2

Muy pronto en tu PC

PC | CD-ROM | ⊙Windows™95 | 98

GRAPHIC SIMULATIONS CORPORATION

empire INTERACTIVE

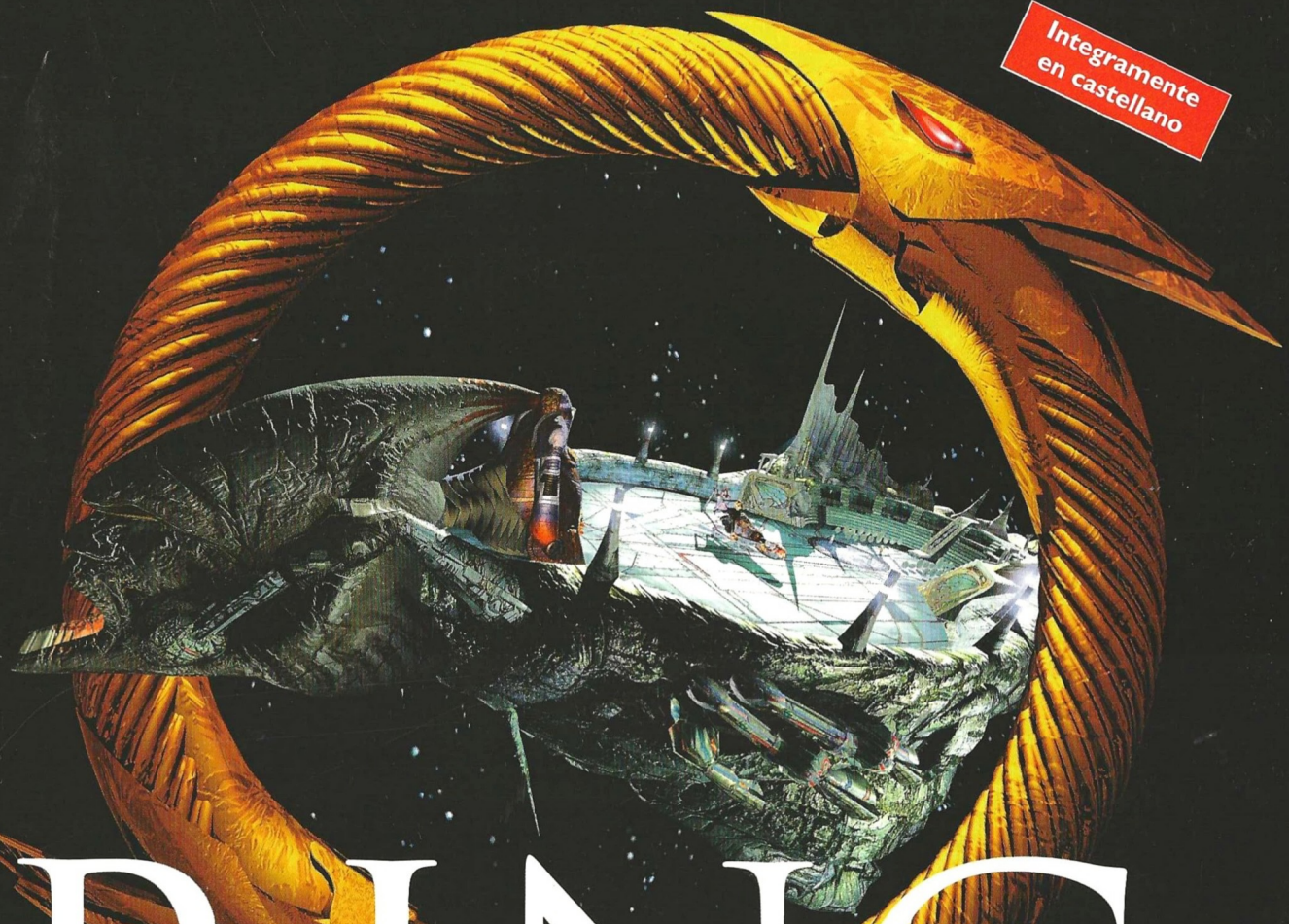
dinamic MULTIMEDIA

www.dinamic.com 902 480 482

Windows® 95
6 CD-ROM

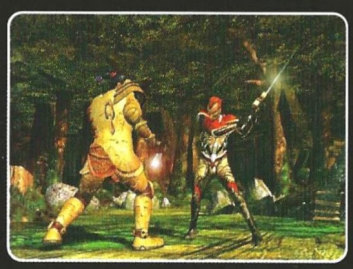
VIVE UNA AVENTURA MITICA

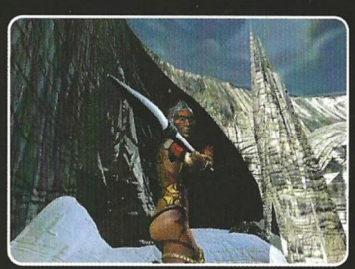
Integramente en castellano



RING

EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS





Vive una experiencia épica en la aventura gráfica del año, con un universo 3D y unos gráficos que te dejarán sin habla, en un escenario no lineal en el que interpretas distintos roles e interactúas con más de 20 personajes. Y todo ello con una banda sonora sin igual: **El Anillo de los Nibelungos,** de Richard Wagner, en versión de la Orquesta Filarmónica de Viena, dirigida por Sir Georg Solti.

DECCA
un label PolyGram

arxel tribe

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
www.cryo-interactive.com

multimédia

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97